
PC Games
Wissen, was gespielt wird
10/06 | € 4,99 | SEPTEMBER
16
usk
DVD
VOLLVERSION
GOTHIC 2
PC Games Award
SPIEL DES MONATS
1/2003
Offizielles Add-on „Die Nacht des Raben“
PC ACTION
PC Games Hardware
auf Ausgabe 10/06
Das Kultspiel zum Jubiläum:
14 Jahre PC Games
1,5 GBYTE MODS & MAPS
Gothic 2-Special
Verlängern Sie den Spielspaß unserer Vollversion!*
Weitere Mods zu:
• Age of Empires 3
• Battlefield 2
• Oblivion
• Doom 3
• Far Cry
* Mods erfordern teilweise installiertes Add-on
Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister (Add-on)
HALF-LIFE 2:
EPISODE 2
Per Geländewagen durch den Wald: Exklusive Screenshots, Video, Interviews und Spielbericht!
6 Seiten + Videos: Team Fortress 2 und Portal
WARHAMMER
Warhammer Online: Neue Bilder + Trailer
Mittelerde zittert: Mark of Chaos gespielt und gefilmt
TEST: Paraworld
GT Racing 2 • Geheimakte Tunguska
Call of Juarez • Die Siedler 2 Remake
GESPIELT: Gothic 3
Brothers in Arms 3 • Burning Crusade
Company of Heroes • Splinter Cell 4
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 10



IMPACT PICTURES

www.doa.film.de

Constantin Film



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Jede Menge Orks

Dienstag | 01. August 2006

Für seinen letzten Einsatz als PC-Games-US-Korrespondent hat sich Heinrich Lenhardt ein besonderes Schmankerl aufgehoben: Bei Valve lässt er sich exklusiv die zweite Episode von **Half-Life 2** zeigen – mit brandneuen Einsatzgebieten für Alyx und Gordon. Mit zusätzlichen Fahrzeugen. Mit Gegnern wie dem Hunter, der die Strider in Sachen Hinterhältigkeit noch in den Schatten stellt. Und weil wir schon mal bei Valve zu Gast sind, werfen wir auch gleich einen intensiven Blick auf den Multiplayer-Kracher **Team Fortress 2** und das abgefahrene Konzept von **Portal** – mehr dazu in der Titelstory ab Seite 32 und als Video auf DVD. Heinrich kehrt nach Deutschland zurück und wird für COMPUTEC ab sofort das neue Online-Rollenspiel-Portal buffed.de betreuen – künftig erste Anlaufstelle für alle Fans von **World of Warcraft** (mehr Infos auf Seite 20). Unser neuer Mann an der amerikanischen Westküste heißt Roland Austinat (u. a. PC Player), der von San Francisco aus für Sie berichtet.

Montag | 07. August 2006

Warhammer – das klingt nicht nur so ähnlich wie **Warcraft**. Zwischen beiden Fantasy-Universen gibt es jede Menge Gemeinsamkeiten. Mit **Mark of Chaos** steht ein prachtvolles Echtzeit-Strategiespiel in den Startlöchern, **Warhammer Online** attackiert **World of Warcraft**. Im großen **Warhammer**-Special mit exklusiven Bildern und Infos ab Seite 46 steht, wie der Konflikt zwischen Orks, Untoten und Menschen in Szene gesetzt wird.

Freitag | 18. August 2006

Nur noch zwei Monate bis **Gothic 3** (Vorschau ab Seite 76) – und wie ließe sich die restliche Wartezeit besser überbrücken als mit dem preisgekrönten Vorgänger, natürlich in der allerneuesten Version? Zum 14-jährigen Geburtstag von PC Games packen wir die Vollversion von **Gothic 2** auf die Heft-DVD und auf – ausnahmsweise – drei CDs. Da **Gothic 2** nach wie vor zu den beliebtesten PC-Spielen überhaupt zählt und bekanntermaßen eine ausgesprochen engagierte Fan- und Mod-Basis hinter sich vereint, liefern wir die besten und beliebtesten Mods gleich mit. Einige dieser Erweiterungen erfordern eine installierte Version des offiziellen Add-ons **Die Nacht des Raben**, das Sie in diesem Monat auf den DVDs unserer Schwestermagazine PC Action und PC Games Hardware finden. Wer **Gothic 2** komplett ausreizen möchte oder in einer Quest feststeckt, dem steht PC Games Extended zur Seite: Neben 32 Extraseiten mit Komplettlösung und vielen praktischen Tabellen (Truhen, Ausbilder, Schlüssel, Waffen et cetera) liegt ein Riesenposter mit Welt- und Stadtkarten bei. PC Games Extended erscheint übrigens ab sofort monatlich und kann auch abonniert werden – mehr Infos finden Sie auf abo.pcgames.de.

Viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe und der Vollversion **Gothic 2** wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



PCGH Sonderheft „Spieletuning 04/06"
Sie spielen mit Begeisterung **CS Source**/1.6, **Oblivion**, **NfS Most Wanted** und **Battlefield 2**? Hier finden Sie Hunderte Profitipps für schöneres und schnelleres Spielen. Für 6,99 EUR gibt es zudem eine vollgepackte DVD-ROM mit Vollversionen, dem exklusiven PCGH-**CS**-Tool plus ein aktuelles **WoW**-Poster.



PC Games Premium „Guild Wars"
Die letzten Restexemplare können Sie online auf abo.pcgames.de nachbestellen. In der edlen Silbertüte stecken neben der kompletten PC Games 08/06 exklusive Extras: ein doppelseitiges Megaposter (Cantha + Tyria), ein 52-Seiten-Guide für **Factions** und **Prophecies** plus ein 29 cm hoher Tisch-Aufsteller.



PC Games Sonderheft „World of Warcraft"
Seit kurzem im Handel: Die mittlerweile vierte (!) Auflage des **WoW**-Standardwerks. Auf 130 Seiten erwarten Sie Instanz-Karten, Klassen-Guides, Stadtkarten und vieles mehr. Als Extra im Heft: ein Riesenposter für Horde und Allianz. Auf DVD: die Testversion, mit der Sie **WoW** 14 Tage lang ausprobieren können.



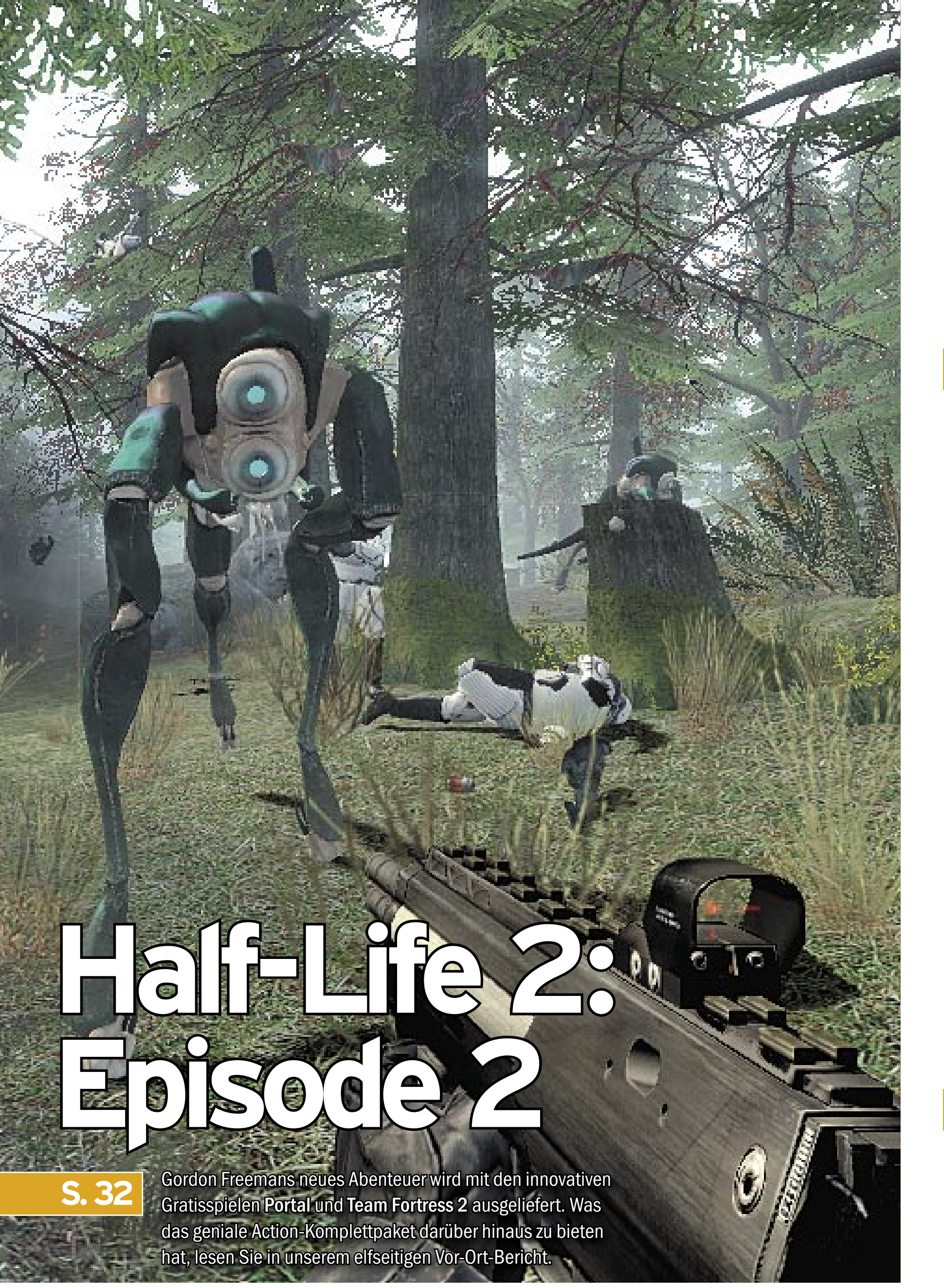
PC Games Sonderheft „Sims 2 Tipps & Tricks"
Auf 100 Seiten im praktischen Westentaschenformat haben wir unsere 500 besten Tipps und Kniffe rund um **Die Sims 2** zusammengestellt: Job, Shoppen, Flirten, Wohnen, Ausgehen, Partnerschaft – hier entdecken garantiert selbst **Sims**-Profis noch Neues.



PC Games Sonderheft „Sims 2 Möbelkatalog"
Wohnst du noch oder simst du schon? Der aufwendig gestaltete Möbelkatalog im quadratisch-praktischen Format enthält auf 180 (!) Seiten Wohnungsbeispiele, Tipps und Anregungen. Die vorgestellten Möbel und Accessoires können Sie direkt von der CD-ROM installieren!

PC-Games-Reiseführer „World of Warcraft"
Von Alterac bis Winterspring: In diesem Reiseführer finden Sie auf 100 Seiten Übersichtskarten der populärsten **World of Warcraft**-Regionen und Städte – inklusive eingezeichneter Kräuter, Erze, Nichtspielercharaktere, Quests. Ein aufwendiges Nachschlagewerk, das in jeden **World of Warcraft**-Haushalt gehört.

Inhalt 10/2006



Half-Life 2: Episode 2

S. 32 Gordon Freemans neues Abenteuer wird mit den innovativen Gratisspielen **Portal** und **Team Fortress 2** ausgeliefert. Was das geniale Action-Komplettpaket darüber hinaus zu bieten hat, lesen Sie in unserem elfseitigen Vor-Ort-Bericht.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

S. 46 Sie lieben Fantasy-Strategiespiele, kennen aber **Warhammer: Mark of Chaos** noch nicht? Dann wird es Zeit! PC Games informiert über den aktuellen Entwicklungsstand.



GOTHIC 3

S. 76 Nach Jahren des Wartens konnten wir **Gothic 3** endlich in Ruhe ausprobieren. Lesen Sie ab Seite 76, wie sich die deutsche Rollenspielhoffnung wirklich spielt.



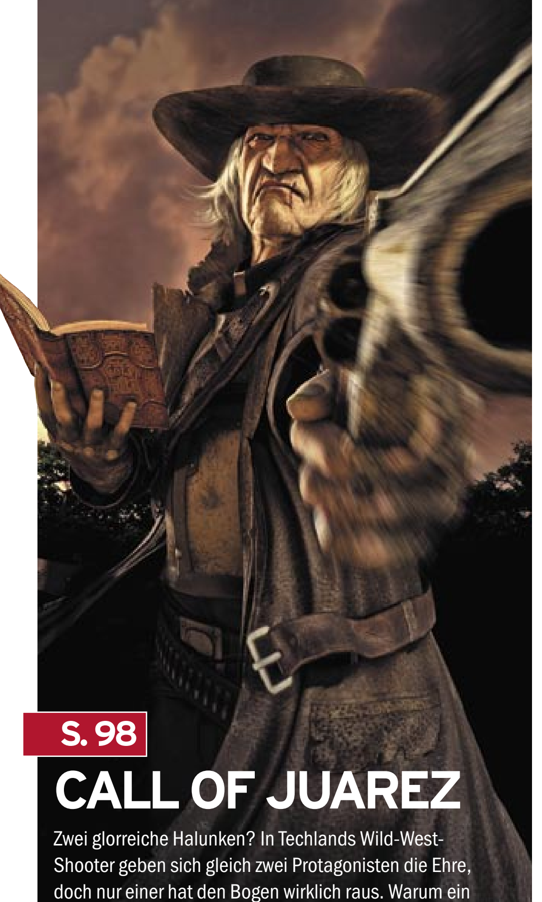
GTR 2

S. 134 Bei **GTR 2** heulen nicht nur die Motoren, sondern auch die Spieler: Der zweite Teil treibt Motorsport-Enthusiasten dicke Freudentränen in die Augen!



PARAWORLD

S. 112 Dinos sind nur was für Kinder? Von wegen: **Paraworld** bietet heftige Echtzeit-Scharmützel, eingebettet in ein abgefahrenes Fantasy-Szenario. Ein Muss für Strategen?



CALL OF JUAREZ

S. 98 Zwei glorreiche Halunken? In Techlands Wild-West-Shooter geben sich gleich zwei Protagonisten die Ehre, doch nur einer hat den Bogen wirklich raus. Warum ein 70-jähriger Prediger dem flinken Jungspund die Show stiehlt, verrät unser Test ab Seite 98.

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Strategie





DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Erinnern Sie sich?



Publisher Ubisoft spendiert fünf Fanpakete, die je eine **Siedler 2**-Luftmatratze, -Sonnenblende, -Sammelfigur und ein **Siedler 2**-T-Shirt enthalten. Machen Sie mit und beantworten Sie einfach die Frage, in welcher PC-Games-Ausgabe das allererste **Siedler**-Spiel getestet wurde. Schicken Sie Ihre Antwort an die E-Mail-Adresse siedler2_gewinnspiel@computec.de. Einsendeschluss ist der 11. September 2006.

WARHAMMER (TABLETOP)

Völlig angefixt

Die Kollegen Oliver Haake und Stefan Weiß sind seit ihren Reportagen zum **Warhammer**-Universum von der Brettspielvorlage total begeistert. Anstatt sich abends ihren üblichen PC-Gefechten hinzugeben, hocken die beiden derzeit lieber am Wohnzimmertisch beisammen, um ihre Miniaturfiguren zusammenzubasteln und zu bemalen. Gesprächsthemen wie „Rushen" sind out, dafür philosophieren die beiden lieber über „Brushen".

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Ganz großes Kino



Studio Marketing Manager Mark Sutherns (rechts im Bild) stellte uns eine aktuelle Version des kommenden Mittelalter-Spektakels vor. Die groß inszenierten Schlachten sind in flüssig animierten Bewegungen zu sehen, untermalt von einem bombastischen Sound – das sorgte für offene Redakteursmünder. Auf der diesjährigen Games Convention konnte das Spiel angetestet werden.

Abenteuer



BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Weltenbummler

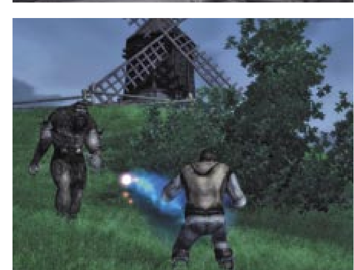
Charles Cecil, Managing Director von Revolution (links im Bild), ist hart im Nehmen. Die Kritik zu **Baphomets Fluch 3** ertrug er ohne Diventum. Als PC-Games-Redakteur Thomas Weiß den Engländer in München traf, war er davon überzeugt, mit **Baphomets Fluch 4** alles besser gemacht zu haben. „Ich habe die Technik diesmal völlig aus der Hand gegeben, um mich ausschließlich dem Spieldesign zu widmen." Auf die Frage, wo er sich seine Ideen, seine Inspiration für die Geschichten um **Baphomets Fluch** hole, sagte Cecil, er besuche regelmäßig fremde Länder, zuletzt Ägypten. „Ich nehme meine Familie mit unter dem Vorwand, Urlaub zu machen. Wenn wir dort sind, kann ich mich nicht beherrschen, dann beginnt die Recherche, welche historischen Begebenheiten sich für meine Adventures eignen könnten." Welche Eindrücke **Baphomets Fluch 4** hinterließ, lesen Sie auf Seite 92.



TWO WORLDS

Gefährliche Welten





Schock in Karlsruhe: Wir geraten an einen Taxifahrer, der es mit Vorfahrtsregeln nicht so genau nimmt – und uns beinahe in eine Straßenbahn manövriert. Davon abgesehen entwickelte sich der Tag für PC-Games-Volontär Felix Schütz aber prächtig: Er durfte bei Zuxxez Entertainment das Rollenspiel **Two Worlds** ausprobieren – weltexklusiv! Das Ergebnis: vier Seiten an brandneuen Infos und Bildern (ab Seite 72) sowie noch nie gezeigtes Videomaterial auf Heft-DVD!

Action



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Zeitfresser

Als die Demoversion von **Dark Messiah of Might and Magic** die Redaktionshallen erreichte, dauerte es keine fünf Minuten, bis Redakteure den Test-PC umflatterten wie Motten das Licht. Nach ersten zögerlichen Versuchen mit der Spielphysik stieg das Stimmungsbarometer: „Klatsch den Typ doch gegen das Dornengitter!" Einige schockgefrostete, angekokelte und zu Tode gestürzte Orks später gab es jedoch Streit: Jeder wollte sich im Testlevel austoben. Kein Problem, wir haben ja mehr als einen Rechner im PC-Games-Lab. Wie von einem Virus angesteckt, beschäftigten sich fast alle Redakteure mit der Demo, was die Chefetage gar nicht freute – schließlich galt es noch ein Heft zu machen!

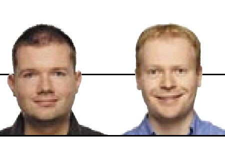


JUST CAUSE

Ay caramba!

Eidos-Pressesprecher Sven Liebold reiste nach Fürth, um das Action-Spiel **Just Cause** zu präsentieren. Und es hat sich gelohnt: Mit Staunen sahen wir die Grafik und ließen uns darüber aufklären, was Freiheitskämpfer, die CIA und Drogenkartelle gemeinsam haben. Natürlich blieb eine Vorschauversion hier, worauf einige Redakteure ihren Feierabend verschoben und sich lieber ins Gamelab hockten, um mit Rico Rodriguez Mittelamerika zu erforschen.

Sport



NEED FOR SPEED CARBON

Heiße Reifen in Leipzig

Electronic Arts lud PC Games nach Leipzig ins Porsche-Werk ein. Wo sonst das gut betuchte Publikum seinen neuen Porsche Cayenne abholt, präsentierte EA-Produzent Steve Anthony (kleines Bild) den zehnten Teil der **Need for Speed**-Serie und erklärte den spannenden Canyon-Modus, den wir anschließend selbst antesten durften (siehe Seite 85). Den krönenden Abschluss des Events bildete eine Fahrt im Renntaxi. Ein kühner Werkspilot bretterte mit PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold (großes Bild) im 400 PS starken Porsche 911 GT2 über die FIA-zertifizierte Teststrecke. Die heißesten Drifts sowie frische Spielszenen können Sie in unserem Video auf der Cover-DVD bestaunen.

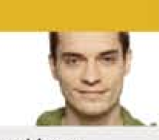




Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
THOMAS WEISS



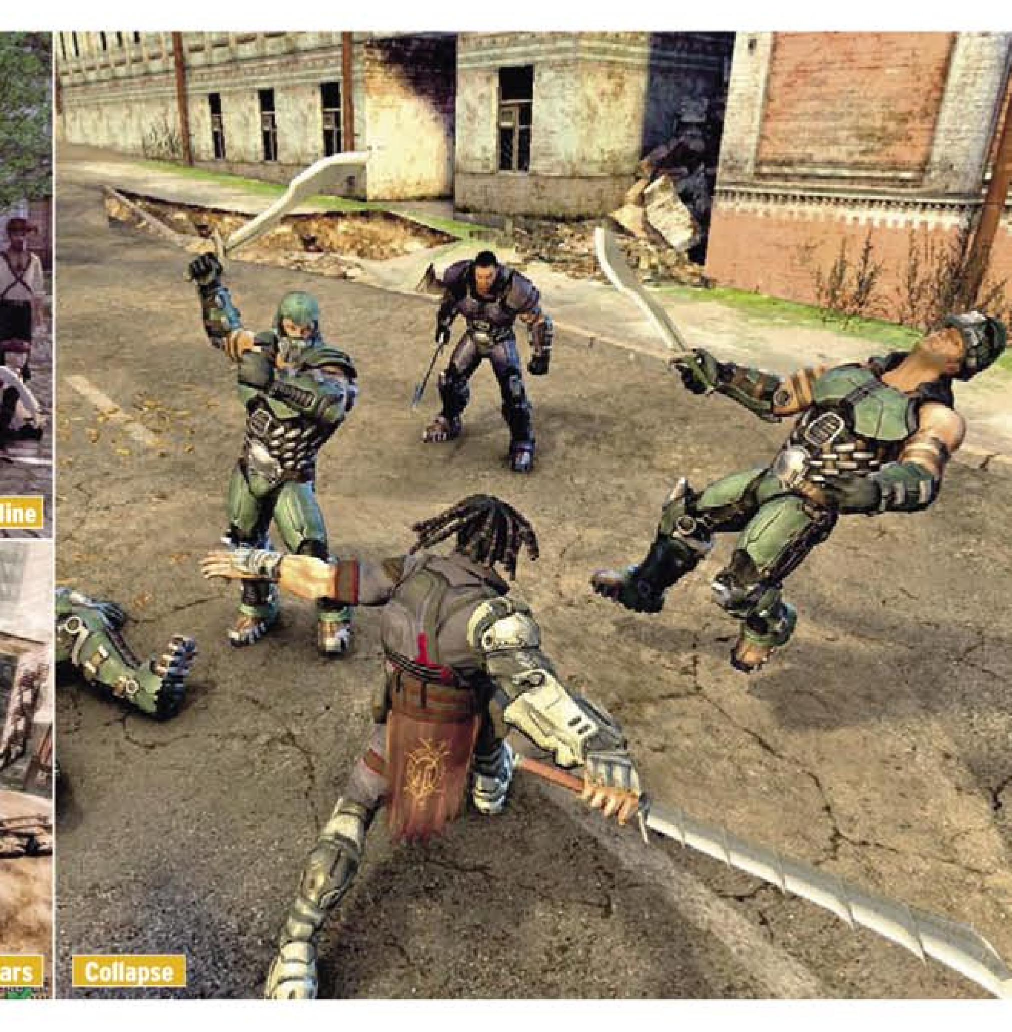
Experiment fehlgeschlagen

E-Mails, in denen steht, dass ich Action-Spiele testen solle, wenn mir das Hirn für komplexe Adventures fehle – mein Postfach ist voll davon. Das sind erboste Leser, die da sprechen, und ich kann es ihnen nachfühlen: Jemand straft Spiele ab, die man selbst ganz toll findet, da brennen schon mal Sicherungen durch. Amüsiert war ich diese Tage aber, als ich auf www.das-eulemberg-experiment.de stieß, offizielle Website zum gleichnamigen Adventure, Test in Ausgabe 09/06, 66 Spielspaßpunkte. Ein unbekannter Autor gibt unter der Überschrift „Erste Presse-Echos" eine Stellungnahme zu den schlechten Wertungen des Produkts ab. Er tut das in einer Weise, die man nur als undiplomatisch bezeichnen kann: „Die deutschen Redaktionen ächzen unter der Hitzewelle", steht da, und : „Verständlich, dass man sich da zwischendurch auch mal ordentlich Luft machen will. So kam wohl Das Eulemberg-Experiment für manchen Redakteur genau zum richtigen Zeitpunkt, um Dampf abzulassen."
Eine erfrischende Behauptung, fernab der langweiligen Kommunikation, wie sie zwischen Unternehmen üblich ist. Ich hätte mich gern mit in den Schlamm geworfen, mir einen Konter unterhalb der Gürtellinie ausgedacht. Vielleicht: „Du kämpfst wie eine Kuh!" Daraus wurde nichts. Denn der Autor fährt fort in einer langweiligen Argumentation, die eine ebenso langweilige Antwort erfordert. Er versucht zu beweisen, dass jedes der Spielemagazine andere Vor- und Nachteile aufzähle, sich niemand in der Kritik einig sei. So bewerte die PC Games die Sprecher schlecht, die PC Powerplay hingegen gut; dafür finde die PC Games die Rätsel gut, die PC Powerplay aber schlecht. Schlussfolgerung des Autors: „Bei näherer Betrachtung lösen sich die meisten negativ gewerteten Punkte somit in Luft auf."
Denken Sie sich hier jenen Brummton, der in Quizshows auf falsche Antworten folgt. Im Umkehrschluss bedeutet dies nämlich: Bei näherer Betrachtung lösen sich die meisten positiv gewerteten Punkte ebenfalls in Luft auf. Im letzten Satz verweist der Autor auf die Demo, die demnächst erscheine, und anhand derer man sich ein eigenes Urteil bilden könne. Besagte Demo ist mittlerweile erhältlich, und ich war gespannt auf die Reaktion des Publikums. Leider fiel sie anders aus als erwartet: Bei den meisten bleibt der Bildschirm beim Starten der Demo schwarz – ein Bug.


Battlefield 2142

Bounty Bay Online

Command & Conquer 3: Tiberium Wars


Collapse

A

- **A Vampyre Story (noch nicht bekannt)**
- **Agatha Christie: Mord im Orient-Express (November)**
- **Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal)**
- **Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)** S. 84
- **Age of Pirates: Captain Blood (4. Quartal)**
- **Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)**
- **Aion (2006)**
- **Alan Wake (2007)**
- **Alarm für Cobra 11 (November)**
- **Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)**
- **Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)**
- **Alpha Prime (noch nicht bekannt)**

2005 wurde dieser Shooter angekündigt. Seitdem war es still um ihn. Nun gibt es ein Lebenszeichen: Im Internet sind neue Bilder aufgetaucht. Der Erscheinungstermin steht aber weiterhin aus.

- **Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)**
- **Ancient Wars: Sparta (Oktober)**
- **Ankh: Herz des Osiris (4. Quartal)**
- **Anno 1701 (26. Oktober)** S. 22

Wie Sunflowers verlauten ließ, ist **Anno 1701** mit 10 Millionen Euro Entwicklungskosten das bisher teuerste deutsche PC-Spiel. Welche Bereiche des Spiels am kostenintensivsten waren, lässt sich bisher nur vermuten. Experten denken vor allem an den Mehrspielermodus, der dem Vorgänger fehlte.

- **Archlord (30. September)**
- **Armed Assault (3. Quartal)**
- **Arthur & the Minimoys (Januar 2007)**
- **Ascension to the Throne (4. Quartal)**

Dem Helden dieses Fantasy-Runden-Strategiespiels stehen bis zu 22 Truppen zur Seite, die jeweils aus maximal 16 Einheiten bestehen können. Statt nur Befehle zu erteilen, nimmt der Spieler auch aktiv an den Kämpfen teil und steuert einzelne Einheiten. Trotz der rundenbasierten Kämpfe lässt sich die Welt auch in Echtzeit erkunden.

B

- **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (30. September)** S. 92
- **Battle Lord (2007)**
- **Battlefield 2: Deluxe Edition (28. September)**
- **Battlefield 2142 (12. Oktober)**
- **Battlestations: Midway (4. Quartal)**
- **BDFL Manager 2007 (September)**
- **Belief & Betrayal (Oktober)**
- **Beyond Good & Evil 2 (2007)**
- **Bier Tycoon (4. Quartal)**
- **Bionicle Heroes (4. Quartal)**
- **Bioshock (2007)**
- **Black Buccaneer (3. Quartal)**
- **Bounty Bay Online (2006)**

In diesem Online-Rollenspiel aus dem Hause Frogster lenken Sie die Geschicke eines Seefahrers in der Ära des Christoph Kolumbus (1451-1506). Wenn Sie nicht gerade Handel in einer der Hafenstädte betreiben, liefern Sie sich mit den anderen Piraten Seeschlachten – per Schiff oder ganzer Flotte. Für **Bounty Bay Online** ist eine monatliche Grundgebühr angedacht, deren Höhe allerdings noch nicht feststeht.

- **Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)** S. 58

C

- **Caesar 4 (05. Oktober)** S. 88
- **Cell Factor (4. Quartal 2007)**
- **Chrome 2 (2007)**
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)**

Mit **Command & Conquer 3** steht ein Glanzlicht auf dem Wunschzettel für 2007. Fans lechzen nach Screenshots und Informationen. Ein brandneues Bild sehen Sie oben links.

- **Collapse (4. Quartal 2007)**

Die Menschheit leidet unter Dauerattacken der Aliens und das Recht des Stärkeren hat wieder Einzug gehalten. Die Lords, eine Gruppe, die aus dem totalen Chaos heraus entstanden ist, wehrt sich entschlossen gegen die totale Vernichtung. Ende 2007 dürfen Sie im Third-Person-Actionspiel mitmischen.

- **Company of Heroes (14. September)** S. 64

Was macht eigentlich ...

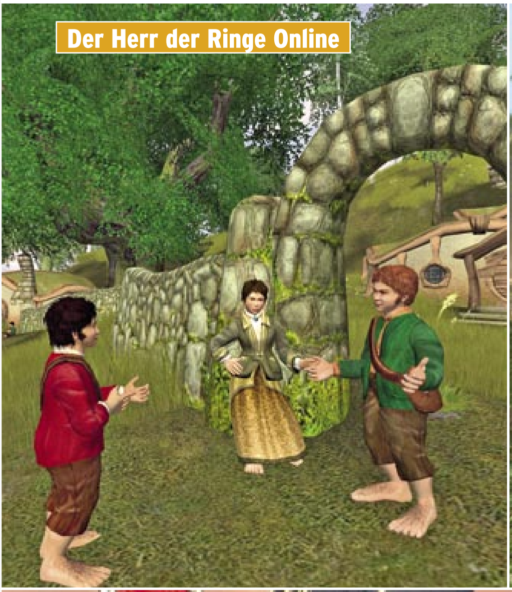
... Eidos?
Der asiatische Software-Hersteller Ozura Mobile arbeitet gerade an einem Abenteuerspiel namens **Lava Kroft**. Eine junge Dame mit Hang zu Abenteuern spielt die Hauptrolle und jagt Schätzen hinterher. Wegen eventueller Copyright-Verletzungen lässt der **Lara Croft**-Publisher Eidos die Sache rechtsanwältlich untersuchen.

... David Perry?
Zusammen mit einem koreanischen Studio sitzt Entwickler David Perry, bekannt durch **Earthworm Jim** und **MDK**, an einem neuen Online-Rollenspiel namens **2Moons**. Es soll kostenlos sein und sich allein durch Werbeeinblendungen finanzieren. **2Moons** richtet sich ausschließlich an Erwachsene: David Perry will nach eigenen Aussagen das brutalste Rollenspiel aller Zeiten auf den Markt werfen.

... der Halo-Film?
Lange wurde zur angekündigten Verfilmung von **Halo** geschwiegen – bisher fand sich offenbar kein geeigneter Regisseur. Nun soll es Neill Blomkamp richten. Mit **Halo** feiert Blomkamp seinen Regie-Einstand, bislang war er für die Spezialeffekte bei diversen Fernsehserien (**Smallville, Stargate SG-1**) zuständig. Als Produzent klinkt sich übrigens **Der Herr der Ringe**-Peter Jackson ein.

... Windows Vista?
Da steht Microsofts neues Betriebssystem noch nicht mal in den Läden und wurde trotzdem bereits gehackt. Auf der Hacker-Messe Black-Hat in Las Vegas gelang es einer Software-Expertin aus Singapur, die Sicherheitseinstellungen von Windows Vista zu umgehen. Damit wären sämtliche Gates für unerwünschten Zugriff auf das System geöffnet. Microsoft selbst war auf der Messe vertreten und wollte sein neues Betriebssystem auf diese Art und Weise von Sicherheitsexperten gründlich prüfen lassen – Operation gelungen, Patient nicht ganz tot. Denn nach dem gelungenen Hack kündigte Microsoft an, diesen Fehler sofort beheben zu wollen. Weitere Sicherheitsmängel wurden bislang nicht entdeckt.

... Ubisoft?
Der französische Publisher hat die kompletten Rechte der **Driver**-Reihe von Atari gekauft. Nebenbei wurde das Entwicklerteam Reflections Interactive mitübernommen. Die letzten **Driver**-Titel bekleckerten sich nicht gerade mit Ruhm - vielleicht kann Ubisoft der Serie wieder Leben einhauchen?


Der Herr der Ringe Online


Crysis


Elveon

- **Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)**
- **Crysis (2007)**

D

- **Dark Messiah of Might and Magic (28. September)**
- **Dark Sector (3. Quartal 2007)**
- **Darsana (2006)**
- **Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)**
- **Dead Island (4. Quartal)**
- **Dead Reefs (November)**
- **Death to Spies (noch nicht bekannt)**
- **Der Herr der Ringe Online (4. Quartal 2006)**
- **Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)**
- **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Der Aufstieg des Hexenkönigs (noch nicht bekannt)**

Während einer Präsentation der Xbox-360-Version von **Die Schlacht um Mittelerde 2** verriet der Associate Producer von Electronic Arts, Amir Rahimi, dass eine Erweiterung für den PC geplant ist. Sie soll den Namen **Der Aufstieg des Hexenkönigs** tragen. Einen Veröffentlichungstermin nannte Rahimi nicht.

- **Der Weiße Hai (07. September)**
- **Desert Law (November)**
- **Desperate Housewives (26. Oktober)**
- **Die Gilde 2 (15. September)**
- **Die Sims 2: Haustiere (19. Oktober)**

In der kommenden Erweiterung zu **Die Sims 2** sind nicht nur Hunde mit von der Partie, auch Katzen, Vögel und andere Haustiere erstellen Sie nach Ihrem Gusto. Selbst die Charaktereigenschaften Ihres Rackers dürfen Sie bestimmen.

- **Die Sims 3 (2007)**
- **Dirty Harry (4. Quartal 2007)**
- **Disciples 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (3. Quartal)**
- **Ducati World Championship (01. September)**
- **Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)**
- **Dungeon Runners (3. Quartal)**
- **Dusk-12 (2007)**

E

- **Elveon (Sommer 2007)**

Für das Action-Adventure sind neue Trailer im Internet erschienen. Sie demonstrieren die Komplexität des Kampfsystems und das dynamische Motion Capturing. Für eine intensive Atmosphäre bei den Kämpfen sorgt die cineastische Präsentation. Um die Auseinandersetzungen noch realistischer zu gestalten (siehe neues Bild oben), haben Martial-Arts-Experten aus

Position Nr. 157
Der kecke Krebs



In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im September und Oktober auf den Markt.

SEPTEMBER

Fr. 01.
Ducati World Championship
Dtp | Rennspiel | 30,-

Geheimakte Tunguska
Koch Media | Adventure | 40,-

Do. 07.
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Ubisoft | Strategie | 45,-

Call of Juarez
Ubisoft | Ego-Shooter | 45,-



Mi. 13.
GTR 2
Atari | Rennspiel | 50,-

Do. 14.
Die Gilde 2
Deep Silver | Strategie | 50,-

Lego Star Wars 2
NBG | Action | 30,-

NHL 07
EA Sports | Sportspiel | 45,-

Paraworld
Sunflowers/Deep Silver | Strategie | 50,-

Stronghold Legends
2kGames | Strategie | 50,-

Fr. 22.
Just Cause
Eidos | Action | 45,-

OKTOBER

Do. 12.
Battlefield 2142
EA | Mehrspieler-Shooter | 50,-

Fr. 13.
Gothic 3
Sunflowers | Rollenspiel | 50,-

Sa. 14.
Tony Tough 2
Dtp | Adventure | 35,-

Mi. 18.
Flight Simulator X
Microsoft | Simulation | 50,-

Do. 19.
Neverwinter Nights 2
Atari | Rollenspiel | 45,-

Do. 26.
Anno 1702
Sunflowers | Strategie | 50,-

Sa. 28.
Guild Wars Nightfall
NC Soft | Online-Rollenspiel | 40,-

AUSSERDEM IM OKTOBER

Belief & Betrayal
Dtp | Adventure | 40,-

Desert Law
The Games Company | Strategie | 30,-

Evidence: The Last Ritual
The Adventure Company | Adventure | n. n. b.

Field Ops
Freeze Interactive | Shooter | noch nicht bek.

Fußball Manager 2007
EA Sports | Simulation | 40,-

Pro Evolution Soccer 6
Konami | Sportspiel | 35,-

Sherlock Holmes: Fluch des verg. Gottes
Frogster | Adventure | 35,-

Warhammer: Mark of Chaos
Deep Silver | Strategie | noch nicht bek.

Fallen Lords

Hellgate: London

Flight Sim X

Gothic 3

Kane & Lynch: Dead Men

verschiedenen mittelalterlichen und asiatischen Kampfkünsten einen einzigartigen elbischen Kampfstil entwickelt.

- **Enemy in Sight (2006)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (2007)**
- **Eragon (November)**
- **Europa Universalis 3 (1. Quartal 2007)**
- **Everlight (4. Quartal)**
- **Everquest 2: Echoes of Faydwer (November)**
- **Everquest 2: The Serpent's Spine (September)**
- **Evidence: The Last Ritual (Oktober)**
- **Evil Days of Luckless John (3. Quartal)**
- **Exteel (4. Quartal)**

F

- **Fable 2 (noch nicht bek.)**
- **Fallen Lords (September)**

Fallen Lords besteht aus kampagnenbasiertem Einzelspieler- und einem actionbasierten Mehrspielermodus. Sie bestreiten das Spiel als Engel, Dämon oder tote Seele in drei aufeinander aufbauenden Feldzügen.

- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
- **Family Guy (4. Quartal)**
- **F.E.A.R.: Extraction Point (4. Quartal)**
- **Field Ops (Oktober)**
- **FIFA 07 (28. September)** S. 88
- **Flight Sim X (18. Oktober)**

Microsoft bringt im Oktober neben der Standardversion auch eine Deluxe-Ausgabe des neuen **Flight Simulators** auf den Markt. Für das edle Stück legen Sie allerdings knapp 20 Euro mehr auf die Theke: Dafür bekommen Sie weitere hochauflösende Flughäfen und Flugzeugmodelle.

- **Fluch der Karibik Online (2007)**
- **Frontlines: Fuel of War (2007)**
- **Fury (2. Quartal 2007)**
- **Fußball Manager 2007 (Oktober)**

G

- **Galactic Civilizations 2: Dark Avatar (Herbst)**
- **Genesis Rising: The Universal Crusade (September)**
- **Ghost Wars (Frühjahr)**
- **Gods and Heroes: Rome Rising (4. Quartal)**
- **Gothic 3 (13.Oktober)** S. 76
- **Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)**
- **Guild Wars Nightfall (28. Oktober)**

H

- **Half-Life 2: Episode 2 (Frühjahr 2007)** S. 32
- **Half-Life 2: Episode 3 (Dezember 2007)**
- **Halo 2 (2007)**
- **Happy Feet (November)**
- **Haze (1. Quartal 2007)**
- **Heart of Empire: Rome (2007)**
- **Heavy Duty (noch nicht bekannt)**

- **Heavy Rain (noch nicht bekannt)**
- **Heimspiel: Der Eishockey-manager (09. November)**
- **Hellgate: London (2006)**
- **Hero's Journey (2. Quartal 2007)**
- **Heroes of Annihilated Empires (September)** S. 87
- **Huxley (2007)**

I

- **Infernal (4. Quartal)**
- **Interstellar Marines (noch nicht bekannt)**

J

- **Jack Keane (1. Quartal 2007)**
- **Jade Empire (2006)**
- **Joint Task Force (01. September)**
- **Just Cause (22. September)** S. 56

K

- **Kane & Lynch: Dead Men (2007)**

Eidos kündigt einen neuen Titel des Entwicklers der **Hitman**-Serie IO Interactive an. Die Thematik ist gewohnt düster: **Kane & Lynch: Dead Men** ist die Geschichte zweier Männer, die das Schicksal untrennbar miteinander verbindet, während sie in der Todeszelle auf ihre Hinrichtung warten. Es handelt sich bei den Insassen um einen gescheiterten Söldner und einen psychopathischen Mörder. Das Spiel soll Team-Elemente enthalten, die schon im Shooter **Freedom Fighters** zum Einsatz kamen. Larry Sparks von Eidos spricht vollmundig von einem Titel, den „noch kein Spieler dieser Welt in vergleichbarer Qualität gesehen hat".

- **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

L

- **Legend (2. Quartal 2007)**
- **Lego Star Wars 2 (12. September)**
- **Liquidator (noch nicht bekannt)**
- **Loki: Im Bannkreis der Götter (September)**

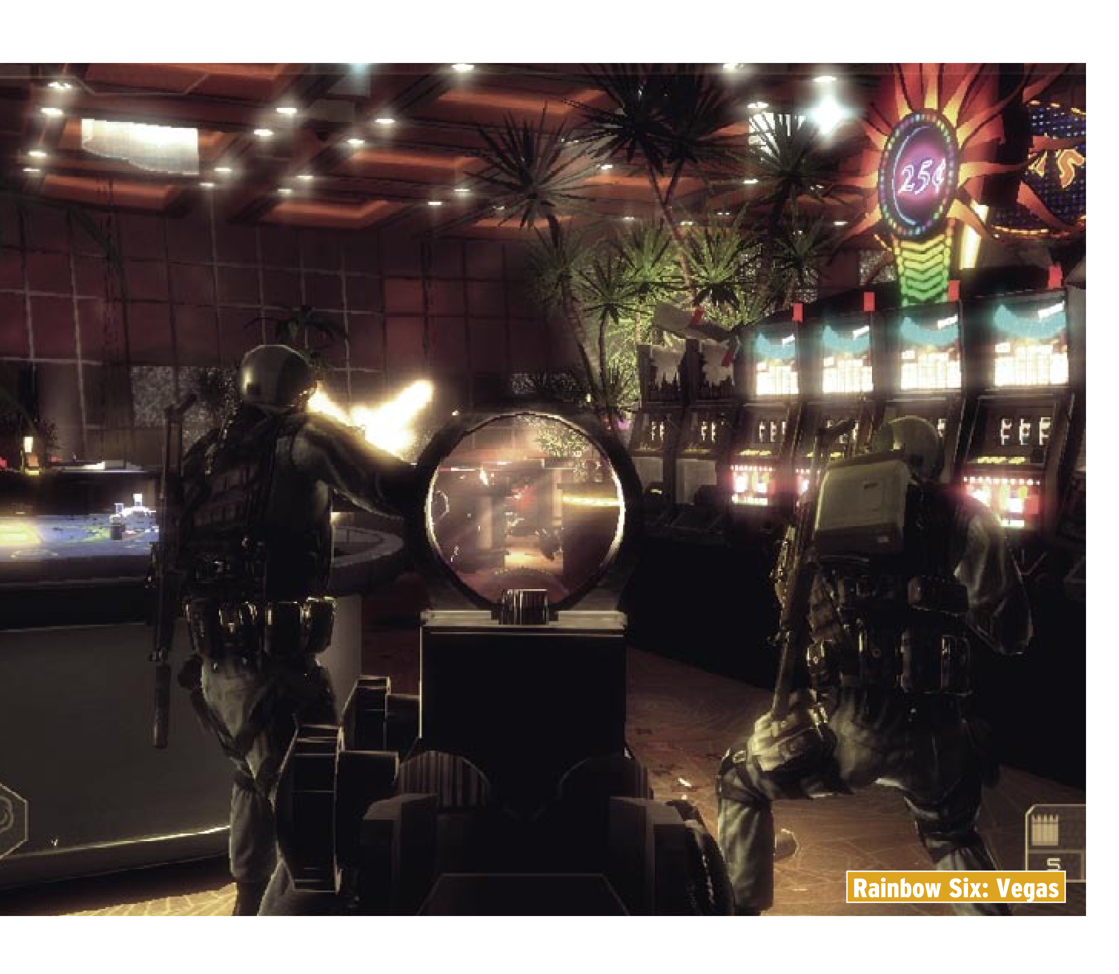
M

- **Maelstrom (13. Oktober)**
- **Mafia 2 (noch nicht bekannt)**
- **Mage Knight Apocalypse (4. Quartal)**
- **Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)**
- **Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)**
- **Medieval 2: Total War (November)**
- **Metronome (2006)**
- **Monster Madness (2006)**
- **Mythic Wars (noch nicht bekannt)**

N

- **NBA Live 07 (5. Oktober)**
- **Need for Speed Carbon (Dezember)** S. 85

Electronic Arts hat die neuen Rennflitzer aus **Carbon** vorgestellt: Neben der schon fast obligatorischen Dodge Viper ist auch der Porsche Carrera GT dabei.


Rainbow Six: Vegas

- ▶ Neverwinter Nights 2 (19. Oktober)
- ▶ NHL 07 (14.September)

O

- ▶ **Open Season (September)**
- ▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**
- ▶ **Overclocked (April 2007)**
- ▶ **Overlord (3. Quartal 2007)**

P

- ▶ Panzer Elite Action: Dunes of War (3. Quartal)
- ▶ **Parabellum (2007)**
- ▶ **Phantasy Star Universe (November)**
- ▶ **Portal (Frühjahr 2007)** S. 44
- ▶ **Prism: Threat Level Red (3. Quartal)**
- ▶ **Pro Evolution Soccer 6 (Oktober)**
- ▶ Pro Stroke Golf: World Tour Golf (September)

Erstmals sollen sich virtuelle Golfer einen individuellen Spielstil aneignen können: Per so genannter Pro-Stroke-Steuerung verändert der Sportler die Fußstellung und verlagert das Gewicht dynamisch, um dem Schlag oder Putt eine eigene Note zu verleihen. **Pro Stroke Golf** will getreu dem Motto „Einfach zu erlernen, schwierig zu meistern" sowohl Profis als auch Einsteiger vor immer neue Herausforderungen stellen. Tutorials helfen Einsteigern. Experten dürfen sich an Konkurrenzkämpfen mit Computergegnern versuchen. Etliche reale Sportler wurden hierfür digitalisiert, darunter Sergio Garcia und Ben Curtis.

- ▶ **Project Offset (noch nicht bekannt)**

R

- ▶ **Ragnarok 2 (2006)**
- ▶ Railroads (4. Quartal)
- ▶ **Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)**

Neues von der Antiterroreinheit: Die Hintergrundgeschichte wird ausschließlich im Spiel erzählt, Zwischensequenzen fallen somit raus. Auch die taktischen Optionen wurden erweitert. War es früher nur möglich, einen Raum durch die Tür zu betreten, können Sie sich in **Rainbow Six: Vegas** an der Außenseite eines Gebäudes abseilen und mit einem beherzten Sprung durchs Fenster die Terroristen überraschen.

- ▶ Rayman Raving Rabbids (4. Quartal)
- ▶ Red Ocean (2007)
- ▶ **Reprobates (1. Quartal 2007)**
- ▶ Resident Evil 4 (noch nicht bekannt)

Ubisoft hat allem Anschein nach die Priorität für **Resident Evil** nach unten geschraubt. Anders wäre eine Verschiebung auf ungewisse Zeit nicht vorzustellen. Die Meldung kam gleichzeitig mit der Verspätung von **Splinter Cell: Double Agent** und Dark Messiah of Might and Magic.

- ▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
- ▶ RTL Biathlon 2007 (07.Dezember)
- ▶ Runaway 2 (22.September)
- ▶ **Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)**

S

- ▶ **Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)**
- ▶ **Sacred 2: Fallen Angel (4. Quartal)**
- ▶ Sam & Max 2 (4.Quartal)
- ▶ **Sam Suede: Undercover Exposure (2007)**
- ▶ **Scarface (4. Quartal)**
- ▶ **Schwarzenberg (2006)**
- ▶ **Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)**
- ▶ **Shadowrun (2007)**
- ▶ **Sherlock Holmes: Fluch des vergessenen Gottes (Oktober)**
- ▶ **Silverfall (4. Quartal)**
- ▶ Simon the Sorcerer 4 (2007)

Eine eigens entwickelte 3D-Engine soll für ein extrem detailliertes Abenteuer-


Railroads


Sabotage

Szenario sorgen und die Grafik des enttäuschenden Vorgängers **Simon the Sorcerer 3D** vergessen machen. Publisher The Games Company verspricht eine spannende Hintergrundgeschichte sowie eine Vielzahl kniffliger Rätsel. Die Steuerung orientiert sich an klassischen Point&Click-Adventures wie beispielsweise **Ankh** oder **Geheimakte Tunguska**.

- **Smash Star (noch nicht bekannt)**
- **Snow (2006)**
- **Soccer Fury (2007)**
- **Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)**
- **Spellforce 2: Dragon Storm (Dezember)**
- **Splinter Cell: Double Agent (19. Oktober)** S. 62
- **Spellforce 2 Add-on (noch nicht bekannt)**
- **Spore (2007)**
- **S.R.A.C.S. (4. Quartal)**

In **S.R.A.C.S.** erwacht das legendäre Ballerspaß-Urgestein **Choplifter** zu neuem Leben – auf dem aktuellen Stand der Technik. Der Spieler steuert Hubschrauber durch Missionsgebiete, die der Realität nachempfunden wurden. Sie schießen sich durch Nordkorea, Kolumbien und Bosnien.

- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 2007)**
- **Star Trek Legacy (September)**

Für das neueste **Star Trek**-Spiel aus dem Hause Bethesda heuerte man die mehrfach ausgezeichnete Autorin D.C. Fontana an. Sie schrieb bereits Drehbücher für **Raumschiff Enterprise** und **Deep Space Nine**. Als Sprecher wurde William Shatner gewonnen, allerdings nur in der englischen Version: Sein deutscher Synchronsprecher Gert Günther Hoffmann ist 1997 verstorben. Die anderen Kapitäne sind mit ihren Originalstimmen zu hören.

- **Star Trek Online (2007)**
- **Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (4. Quartal)** S. 89
- **Starfall (noch nicht bekannt)**
- **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**
- **Storm of War: Battle of Britain (November)**
- **Stranglehold (Dezember)**
- **Stronghold Legends (14. September)**
- **Sudden Strike 3 (2006)**
- **Supreme Commander (1. Quartal 2007)**

THQ hat erste Details zu den Cybrans enthüllt, einer der insgesamt drei Spielfraktionen. Ihre Einheiten nutzen Stealth-Technologie, um sich der Umgebung anzupassen und Feinde zu überraschen, erst beim Angriff sind sie sichtbar. Ihr Waffenrepertoire umfasst EMP-Werfer, Neutronenbomben und spezielle Nano-Technologie, zu der noch nichts Näheres bekannt ist.

- **Swashbucklers: Blue & Grey (4. Quartal)**
- **Sword of the Stars (14. September)**

T

- **Tabula Rasa (4. Quartal)**
- **Tale of Hero (3. Quartal)**
- **Team Fortress 2 (Frühjahr 2007)** S. 38
- **Test Drive Unlimited (05. November)**
- **The Chronicles of Spellborn (2006)**

Frogster plant einen Angriff auf **World of Warcraft**. **The Chronicles of Spellborn** basiert auf der **Unreal**-Engine und wurde auf der Leipziger Games Convention 2006 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Entwicklungskosten liegen nach Angaben des Publishers im zweistelligen Millionenbereich.

- **The Sacred Rings (September)**
- **The Witcher (2. Quartal 2007)**
- **Theatre of War (4. Quartal)**

Theatre of War behandelt die großen Kämpfe des Zweiten Weltkriegs und bietet fünf Kampagnen (USA und England als Alliierte, Sowjetunion, Deutschland, Frankreich, Polen). Um sich von der Konkurrenz abzuheben, will Entwickler 1C mit hohem Realismusgrad auftrumpfen und die Geschichte originalgetreu wiedergeben.

- **Theseis (noch nicht bekannt)**
- **They Hunger: Lost Souls (2006)**
- **Tiger Woods PGA Tour 07 (noch nicht bekannt)**
- **Timeshift (auf unbestimmte Zeit verschoben)**
- **Tony Tough 2 (14. Oktober)**
- **Tortuga (3. Quartal)**
- **Transformers (3. Quartal 2007)**
- **Two Worlds (4. Quartal)** S. 72

U

- **UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)**
- **Undercover: Operation Wintersonne (29. September)** S. 90
- **Undercover Encounter (2006)**
- **Unreal Tournament 2007 (2007)** S. 91

Der ersehnte Shooter macht seinem Namen alle Ehre: Midway verschiebt den potenziellen Hit auf 2007. Ein genaueres Datum wurde nicht genannt.

V

- **Vampire Story (noch nicht bekannt)**
- **Vanguard: Saga of Heroes (4. Quartal)**
- **Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)**

W

- **War Front: Turning Point (September)** S.24
- **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
- **Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusader (4. Quartal)**
- **Warhammer: Mark of Chaos (Oktober)** S. 46
- **Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)** S. 50
- **War Rock (4. Quartal)** S.86
- **White Gold (3. Quartal 2007)**

Der Name für den **Boiling Point**-Nachfolger steht jetzt fest: **White Gold**. Schauplatz der Mischung aus Action und Rollenspiel ist die Karibik. Um die Umgebung originalgetreu nachzubilden, sind die ukrainischen Entwickler von Deep Shadows nach Kuba gereist. Wie es der Zufall so will, gilt es ein terroristisches Regime zu stürzen. Grafisch weist **White Gold** große Ähnlichkeiten zu **Far Cry (dt.)** und **Just Cause** auf – auch in der Qualität.

- **Whirlwind of Vietnam (2006)**
- **Wildlife Park 2 Add-On (noch nicht bekannt)**
- **World in Conflict (2. Quartal 2007)** S. 93
- **World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)** S. 80

Wie schon vermutet, hat die USK das WoW-Add-on ab 12 Jahren freigegeben (wie auch das Hauptspiel). Ein konkreter Veröffentlichungstermin steht aber immer noch nicht fest.

X

- **Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)**


War Front: Turning Point


Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusader




S.R.A.C.S.

Supreme Commander


White Gold

Theatre of War

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	TES 4: Oblivion
2	(2)	–	Half-Life 2
3	(8)	▲	Need for Speed Most Wanted
4	(3)	▼	Call of Duty 2
5	(5)	–	Age of Empires 3
6	(4)	▼	Gothic 2
7	(-)	NEU	Titan Quest
8	(7)	▼	GTA San Andreas
9	(12)	▲	C&C Generäle
10	(6)	▼	F.E.A.R.
11	(9)	▼	Far Cry (dt.)
12	(-)	NEU	Prey
13	(14)	▲	Civilization 4
14	(11)	▼	Warcraft 3
15	(10)	▼	Schlacht um Mittelerde 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(5)	▲	Call of Duty 2
5	(6)	▲	C&C Generäle
6	(4)	▼	Warcraft 3
7	(9)	▲	UT 2004 (dt.)
8	(8)	–	Age of Empires 3
9	(7)	▼	Diablo 2
10	(10)	–	Call of Duty

Top 10 Deutschland

1	Guild Wars Factions
2	World of Warcraft
3	Titan Quest
4	Die Sims 2
5	Counter-Strike Source
6	Prey
7	Anstoß 2007
8	Battlefield 2
9	Die Sims 2: Open for Business
10	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006

Quelle:



Welcher Multiplayer-Shooter wird das Jahr 2007 beherrschen?

Enemy Territory: Quake Wars 13 %
Keiner von diesen 11 %
Battlefield 2 8 %
Battlefield 2142 16 %
UT 2007 34 %
Counter-Strike (Source) 18 %

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

WWW.BUFFED.DE

Computec startet Portal für Online-Rollenspiele

Mit News, Tests, Tipps, Marktübersichten und Services ging www.buffed.de während der Games Convention in Leipzig am 24. August online. Integraler Bestandteil des Service-Portals für alle Online-Rollenspieler ist BLASC, die größte deutsche Datenbank für Blizzards Erfolgstitel **World of Warcraft**. Ähnlich wie bei Google rufen Spieler mit BLASC über eine Suchmaske Informationen zu ihrem Lieblingstitel ab. www.blasc.de verzeichnete im Juni dieses Jahres 65 Millionen Seitenaufrufe (Quelle: Planet Multiplayer). Das Portal von Spielern für Spieler ist von Beginn an eine der größten Gaming-Seiten im Internet und bietet alle Dienstleistungen an, die Online-Rollenspieler fordern. Noch in diesem Jahr betreut buffed.de neben **World of Warcraft** weitere Titel vollumfänglich.



SERVICE-PORTAL buffed.de peilt 80 Millionen Seitenaufrufe pro Monat bis Jahresende an.

MESSEBERICHT

Die E3 schrumpft

„Über die Jahre ist uns bewusst geworden, dass ein intimerer Rahmen den Bedürfnissen der Branche eher entspricht", sagt ESA-Präsident Doug Lowenstein. Nur noch rund 5.000 registrierten Besuchern aus Industrie und Medien wird 2007 bei der E3 Einlass gewährt. Damit geht vor allem der Event-Charakter der Messe verloren, die 1994 erstmals ihre Tore öffnete. Die Präsentationen laufen in einem deutlich kleineren Rahmen ab und der Name ändert sich: Das „E3 Media Festival" findet auch nicht im Mai, sondern im Juli statt und rückt damit terminlich an andere Messen wie die Games Convention in Leipzig heran. Spiele-Neuvorstellungen darf man allerdings weiterhin erwarten. Der

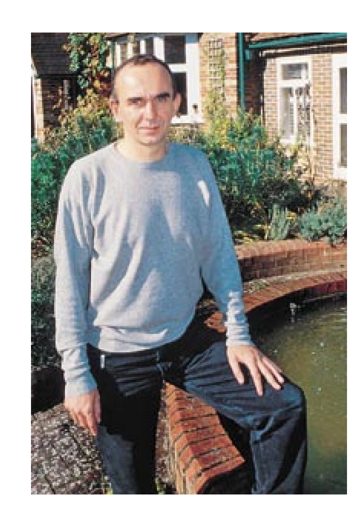


Standort im L.A. Convention Center gehört wohl ebenfalls bald der Vergangenheit an: Die Organisatoren überlegen, die Veranstaltung in größere Hotels zu verlagern.

ZWISCHENBILANZ

Molyneux rechnet ab

Entwicklerlegende Peter Molyneux sprach in einem Interview mit den Kollegen von Gamespot über steigende Kosten in der Spieleentwicklung. Spitzentitel verschlängen mittlerweile Millionen, aber eine reine Verdoppelung des Budgets bedeute nicht gleich ein doppelt gutes Spiel, so der im englischen Guildford geborene **Black & White**-Macher. Zudem würde er gern weitere Teile zu **Dungeon Keeper**, **Populous** und **Syndicate** entwickeln. Die Rechte für die von ihm geschaffenen Spiele liegen jedoch bei Electronic Arts – da bräuchte es viel Verhandlungsgeschick und Geld, um die Geschichten dieser Erfolgstitel fortschreiben zu können. Molyneux' Lionhead Studios segeln unter Microsofts Banner.





„Eine bessere TK-Anlage als die FRITZ!Box Fon WLAN 7170 ist bis dato nicht zu haben.“ 03/06



"Fazit: Spitze in jeder Hinsicht und inklusive Internet-Telefonanlage." 05/06



Bestnoten in den Bereichen „Funktions-umfang“, „Bedienung und Einrichtung“ sowie „Tonqualität“ 12/05



„Die Router-Hersteller haben es immer noch nicht kapiert: Nur AVM schaltet schon ab Werk die Verschlüsselungsfunktion des Routers ein.“ 05/06



+++NEU+++NEU+++NEU+++NEU++

ADSL 2+:
FRITZ!Box geht jedes Tempo mit

Von DSL 6000 auf DSL 16000 – jede FRITZ!Box unterstützt das Tempo der neuen DSL-Generation.

FRITZ!Box – jetzt gratis updaten unter www.avm.de/update

FRITZ!BOX FON

FRITZ! kommt wie gerufen

Mit Voice over IP genial einfach über das Internet telefonieren

NEU: FRITZ!Box Fon WLAN 7170

- Voice-over-IP-Telefonanlage mit einem S_0-Bus und drei analogen Nebenstellen
- Internettelefonie ohne Computer
- Leistungsfähiges ADSL 2+ Modem/Router (U-R2-kompatibel, bis 16 MBit/s)
- Bandbreitenmanagement – Telefonieren und Surfen über DSL in optimaler Qualität
- Erreichbarkeit unter bisheriger Telefon-nummer (ISDN oder analoges Festnetz)
- Integrierte Firewall mit Portfreigabe für sicheres Surfen im Internet
- Computeranschluss über LAN und WLAN
- WLAN-Sicherheit mit WPA2, WPA und WEP
- Anschluss für USB-Drucker/ -Speicher

Mit FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN machen Sie sich das Telefonieren über das Internet so leicht, wie es sein soll. Vorhandene Telefone, egal ob analog oder ISDN, an FRITZ!Box Fon anschließen, Hörer abnehmen, wählen, fertig. Schon telefonieren Sie mit Voice over IP (VoIP) über das Internet – ohne Ihren PC einzuschalten. Mit FRITZ!Box Fon sind Sie weiter über Ihre bisherige Rufnummer erreichbar. So wird VoIP genial einfach und genial günstig – bei bester Sprachqualität.

Und auch für alle anderen DSL-Disziplinen sind FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN bestens ausgestattet. Die clevere Kombination aus DSL-Modem, DSL-Router und Voice-over-IP-Telefonanlage mit Option auf Wireless LAN macht fast alles möglich: schnelles Surfen und Mailen mit einem oder mehreren PCs genauso wie Internet- und Festnetztelefonie mit jeder Art von Telefonen. Und ab sofort können Sie auch USB-Drucker und -Speicher an FRITZ!Box anschließen und von allen Computern nutzen.

Profitieren Sie von den neuen Möglichkeiten Ihres DSL-Anschlusses. Fragen Sie nach Voice over IP und FRITZBox Fon bei Ihrem Internetanbieter, im guten Fachhandel und überall, wo es Computer gibt. Oder informieren Sie sich unter www.avm.de/FRITZ!Box.

www.avm.de HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ... AVM

06/062

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, info@avm.de



ELEFANTÖS Jedes Fremde Volk besitzt individuelle Wahrzeichen. Die Inder beispielsweise schmücken ihre Siedlungen mit goldenen Elefantenstatuen.

Anno 1701

Irokesen, Inder, Azteken und Asiaten bevölkern die Spielwelt. Wie Sie mit diesen Völkern umgehen, bleibt Ihnen überlassen, aber hüten Sie sich vor deren Flüchen.

In vergangenen **Anno**-Countdown-Artikeln war des Öfteren die Rede von den Fremden Völkern, die im Spiel vorkommen. Diesmal stellen wir Ihnen diese vier Kulturen vor, die jeweils eine bestimmte Klimazone in der Spielwelt besiedeln: Die Asiaten und Irokesen leben im Norden, Azteken und Inder hingegen im Süden. Die Fremden Völker besitzen keine Schiffe und verlassen ihre Heimatinseln äußerst ungern.

Geschäftsbeziehungen

Als **Anno**-Spieler müssen Sie den Aufenthaltsort eines Fremden Volkes zunächst durch Erkundung aufstöbern. Danach sind diplomatische Beziehungen möglich, beispielsweise durch Handel. Infolge regen Warenaustausches wächst Ihr Ruf bei Ihrem Handelspartner. Das Fremde Volk gewinnt dabei an Wohlstand und steigt schließlich selber eine Zivilisationsstufe auf. An der Spitze der Diplomatie steht die Verbrüderung, die Ihnen günstige Einkaufspreise verschafft und zu Spezialfähigkeiten der Fremden Völker verhilft. Piraten bilden dabei die Ausnahme, die weder aufsteigen noch Ihnen eine Rufsteigerung verschaffen.

Die Asiaten

Dieses fortschrittliche Volk zeichnet sich durch große, prachtvolle Siedlungen mit Pagodenbauten aus. Wenn Sie einen Handelsvertrag abgeschlossen haben, verkaufen die Asiaten Holz und Stoffe gegen Nahrungsmittel. Nach der erfolgreichen Verbrüderung stehen Ihnen die Luxuswaren Blumen und Pralinen sowie die Kolonialware Jade zur Verfügung. Außerdem haben Sie nach einer Verbrüderung Zugriff auf die Spezialaktion Flaute, die Sie alsdann gegen feindliche Schiffe einsetzen. Die betroffenen Ziele bewegen sich dadurch wesentlich langsamer. Wie alle Spezialaktionen benötigt auch die Flaute einen gewissen Zeitraum, bis sie erneut einsetzbar ist (Cooldown).

Die Irokesen

Nachdem der Spieler die Indianer entdeckt und einen Handelsvertragabgeschlossen hat, verkaufen sie Nahrung und Wolle an ihn und nehmen im Gegenzug Tabak ab. Wenn es zu einer Verbrüderung zwischen dem Spieler und den Irokesen kommt, verkaufen die Indianer die Luxusware Pferde sowie die exklusive Kolonialware Pelze, die nur dort erhältlich ist. Dem Spieler handeln sie dafür die Luxusware Waffen ab. Als Spezialfähigkeit bieten die Irokesen den Sturm an. Dieser Fluch lässt sich auf alle im Spiel befindlichen Computergegner oder menschlichen Mitspieler anwenden und richtet er erhebliche Verwüstungen an.

Die Azteken

Die Dschungelbewohner bieten nach Abschluss eines Handelsvertrages Nahrung und Holz an. Vom Spieler kaufen sie Stoffe ab. Sobald Sie eine Verbrüderung ermöglicht haben, verkaufen die Azteken die Luxusware Gold an Sie und nehmen Ihnen die Luxusware Pferde ab. Die Kolonialware Amulette bieten nur die Azteken an. Als Spezialaktion greifen die Azteken auf den Fluch Montezumas Rache zurück, mit dem Sie gegnerische Einheiten zeitweise verwunden (die Treffer- und Schadenspunkte sind dabei herabgesetzt).

Die Inder

Das Fremde Volk der Inder bietet Ihnen Stoffe und Ziegel zum Kauf an. Im Gegenzug verkaufen Sie ihnen Nahrung. Eine Verbrüderung mit den Indern gewährt dem Spieler Zugriff auf die Luxusware Tabak und auf die Kolonialware Elfenbein. Sie selber verkaufen den Indern daraufhin die Luxusware Lampenöl. Der Fluch Heuschreckenplage befällt die Farmen und Plantagen des betroffenen Spielers und stoppt deren Produktion. Danach müssen die Felder erst einmal nachwachsen, bevor die Farmen und Plantagen wieder ihre ursprüngliche Produktivität erreichen.

Schutzbedürftig

Sobald Sie erst einmal in guter diplomatischer Beziehung mit einem Fremden Volk stehen, suchen dessen Einwohner bei Ihnen Schutz, wenn sie angegriffen werden. Währenddessen kämpfen die jeweiligen Krieger der Fremden Völker tapfer gegen Eindringlinge. (sw)

Countdown Noch ... Monate

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Fluch der Karibik – Die Piraten in Anno 1701 spielen eine Sonderrolle.

Mit den Freibeutern der Meere ist nicht gut Kirschen essen, sprich Sie müssen sie entweder bekämpfen oder selbst zum Piraten werden.

Trutzburg

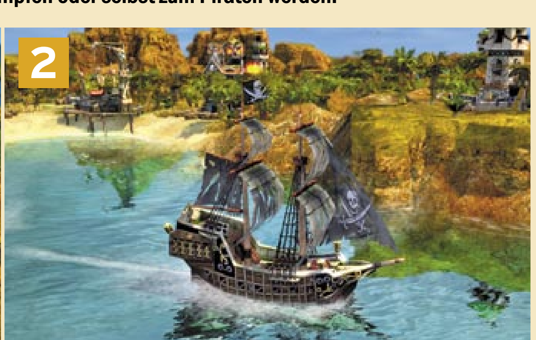
Piratenfestungen (1) sind nicht leicht zu knacken, da sie über starke Kanonenbewaffnung verfügen. Sollten Sie es aber schaffen, die Schergen zu besiegen, winkt Ihnen eine fette Belohnung.

Volle Breitseite

Sie haben auch die Möglichkeit, sich bei den Piraten (2) beliebt zu machen. Beeindrucken Sie die Räuber, indem Sie zum Beispiel andere Schiffe versenken.



1



2



GOLDIG Die Azteken verfügen über große Goldvorkommen, die sich prächtig in Ihrer Kasse machen würden.



DER MIT DER STATUE TANZT Die Siedlungen der Irokesen erkennen Sie dank der riesigen Totems schon von weitem.



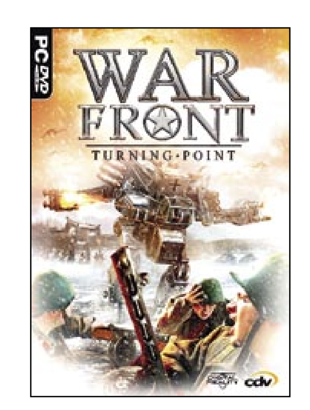
EIN HAUCH SHOGUN Wenn Sie auf das Volk der Asiaten treffen, sind Sie wahrscheinlich erst einmal von deren Architektur geplättet. Die Städtchen sehen mit ihren Pagodendächern, kleinen Brücken und Buddha-Statuen märchenhaft schön aus. Weniger romantisch ist deren Fluch, die Flaute, mit dem Sie für gehörig Ärger bei gegnerischen Spielern sorgen.



INDISCH ESSEN Auch wenn die Inder über prachtvolle Bauten verfügen, finden Sie dort auch ärmliche Hütten vor. Verhelfen Sie dem Volk zu mehr Wohlstand, indem Sie regen Handel treiben. Im Falle eines Angriffs verteidigen sich die Inder mit Kolonialsoldaten und tapferen Sandokans, während die Bevölkerung bei Ihnen Zuflucht sucht.



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?



Wir laden Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel Wochen vor seiner Veröffentlichung testen dürfen. Als kleines Dankeschön gibt es diesmal für jeden Teilnehmer:

- Eine Vollversion von War Front
- Ein War-Front-T-Shirt und Poster

Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

War Front

Turning Point | Frostpanzer gegen dicke Zeppeline – das Spektakel wollten sich sechs Leser nicht entgehen lassen.

Zweiter Weltkrieg mit alternativer Geschichte und verrückten Einheiten – das war vor zehn Jahren der Hintergrund von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**. CDVs **War Front: Turning Point** bietet ein ganz ähnliches Szenario und soll vor allem durch die Vielzahl an Supereinheiten für Spaß am Monitor sorgen. Wir wollten wissen, was Spieler von diesem Konzept halten: Sechs PC-Games-Leser reisten dafür an einem sonnigen Samstagmorgen nach Fürth ins Computec-Lager. Pünktlich um 10 Uhr ging es los: Das in der Preview-Version enthaltene Tutorial ließen alle sechs Teilnehmer glatt links liegen, da **War Front** sich absolut an den gängigen Standards des Genres orientiert und somit sehr einsteigerfreundlich ist. Die Leser Alexander Gindorf, Holger Oberhauser und Tobias Lehnen begannen mit der US-Kampagne, während Frank Rodeck, André Mohr und Sebastian Graipel auf der deutschen Seite an den Start gingen.

Erste Eindrücke

Bereits nach wenigen Minuten der ersten Mission stellte der 35-jährige Vermögensberater Frank fest: „Sieht doch schon mal gut aus. Mit dem Tag- und Nachtwechsel kommt richtig Stimmung auf. Spielt sich wie **Alarmstufe Rot**, nur viel schöner.“ Auch die übrigen Teilnehmer waren von der Optik von **War Front** sehr angetan. Holger (16) benutzte als einer der Ersten fleißig die Ego-Ansicht, in der man sich selbst hinter stationäre Geschütztürme klemmen kann, um heranstürmende Gegner wegzublasen. Schwierigkeiten traten während der Missionen keine auf, alle Teilnehmer kamen recht schnell in den Kampagnen voran. Während Schüler Sebastian (17) es gut fand, dass **War Front** ein einfaches Rohstoffmanagement besitzt, war der 36-jährige Ingenieur Alexander davon weniger begeistert: „Der Wirtschaftsteil ist zu simpel, das hat man so schon tausend Mal gesehen und es ist nicht gerade innovativ.“ Tobias (16) hielt dagegen: „Durch den schnellen und einfachen Rohstoffabbau gelangt man aber fix zu seinen Armeen, das bringt Tempo ins Spiel.“

Die Soundkulisse schnitt dagegen bei fast allen Teilnehmern gleichermaßen positiv ab, lediglich die Musikuntermalung wurde kritisiert. „Den FX-Sound finde ich gelungen. Die Einheiten klingen so, wie sie klingen sollten. Die Hintergrundmusik habe ich schnell leiser gestellt, weil ich sie auf Dauer als störend empfinde“, fasste Frank zusammen. Nach einer guten Stunde Spielzeit wechselten die Leser in die jeweils andere Kampagne, um sich auch dort einen Überblick zu verschaffen. Alexander war von den Heldenfiguren angetan: „Die Jungs gefallen mir sehr gut und dienen mir als Identifikationsfigur.“ André (27) pflichtete dem Gesagten bei: „Die Helden bereichern den Spielablauf in der Kampagne, sind nur etwas zu stark geraten. Alles in allem sind sie besser als zum Beispiel bei **Rush for Berlin**, dort waren sie sehr ‚gesichtslos‘, hier treiben sie die Kampagne voran. Man kann sich gut mit ihnen identifizieren.“

Frank dagegen steht generell nicht sonderlich auf Heroen: „Ich mag diese Helden in einem Strategiespiel nicht. Ich habe zum Beispiel in der deutschen Kampagne mit der Figur Hellmann gespielt. Mit ihm habe ich locker zehn Panzer zerstört, ohne größeren Schaden zu nehmen. Das finde ich sinnlos, die Helden sind mir noch viel zu stark.“

Inzwischen war es Mittag geworden und Hunger machte sich in der Runde breit, der dank unserer „Feldküchen-Bestellung“ rasch wieder verflogen war. Beim Essen fand natürlich reger Austausch statt; man war sich einig, dass **War Front: Turning Point** grafisch ordentlich was hermacht, spielerisch aber im Einzelspielermodus noch nicht voll und ganz überzeugt.

Mehr Spieler!

Frisch gestärkt gingen unsere Teilnehmer nach der Pause zum Mehrspielermodus über – der allen noch ein Stück mehr zusagte, wie sich bald herausstellte. Die Anfangsaufstellung war mit drei Alliierten, einem Achsenspieler sowie zwei Russen bunt gemischt. Mit Letzteren konnten die Teilnehmer in der Kampagne nicht spielen, sodass deren Handhabung noch ungewohnt war, schließlich hat jede Partei auch ihre Eigenheiten.



GETÜMMEL Dank des unkomplizierten Ressourcensystems geht es im Mehrspielerteil in kürzester Zeit richtig zur Sache. Ewig aufbauen und einmauern bringt nichts.

»Super Grafik und Sound!«



NAME: Tobias Lehnen
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, Battlefield 2

TOBIAS: „Schön, dass man die Rohstoffe so schnell abbauen kann. So gelangt man fix an große Armeen. Weniger schön ist die Wegfindung bislang. Vor allem bei den schmalen Brücken kommt es zu lästigen Staus. Mein Wunsch an die Entwickler: Baut breitere oder einfach noch mehr Brücken in die Karten ein! Die Crazy-Units erscheinen mir noch zu stark gepanzert, machen aber Spaß.“

»Das Spiel bietet tolle Effekte, vor allem nachts.«



NAME: Frank Rodeck
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Vermögensberater
LIEBLINGSSPIELE: C&C-Reihe, Total Annihilation, Codename: Panzers

FRANK: „Die Rohstoffmengen sind in der Kampagne mehr als reichlich bemessen. Im Multiplayer-Modus sieht es schon anders aus. Nach meinem ersten Eindruck hat die russische Seite da einen gewissen Vorteil, da sie mit bem Bau von Gulags zusätzliches Geld erwirtschaftet. Ansonsten sausen die Rohstoff-Lkw wieder wie bei **C&C** lustig als simples Kanonenfutter durch die Gegend.“

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

War Front: Turning Point

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Optisch schneidet **War Front: Turning Point** bei allen Lesern sehr gut ab. Vor allem der Tag- und Nachtwechsel, die detailreichen Landschaften und die effektvollen Explosionen kommen prächtig an.

PC Games: Digital Reality nutzt die gleiche Engine wie bei **War on Terror**. Allerdings ist die Kamerafunktion bei **War Front** deutlich eingeschränkt, was der Performance zugutekommt.

Crazy-Units



Leser: Riesen-Zeppelin, Kharkov-Superpanzer, Ice-Spitter – keine Frage, die abgefahrenen Einheiten machen den Lesern vor allem im Mehrspielermodus großen Spaß und sorgen für viel Abwechslung im Spiel.

PC Games: **War Front** setzt auf schnelle Gefechte, in denen besonders die Crazy-Units für Spielspaß sorgen. Dafür treten die Standard-Einheiten zu schnell in den Hintergrund.

Wegfindung



Leser: Die einstimmige Meinung aller sechs Leser lautet: Bei der Wegfindung müssen die Entwickler noch deutlich zulegen. Staus auf den schmalen Brücken und Fahrzeugknäuel im engen Gelände gehören nicht in ein Strategiespiel.

PC Games: Wegfindungsroutinen gehören seit jeher zu den sensibelsten Bereichen im Strategie-Genre und gerade in dieser wichtigen Disziplin überzeugt **War Front** noch nicht.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt

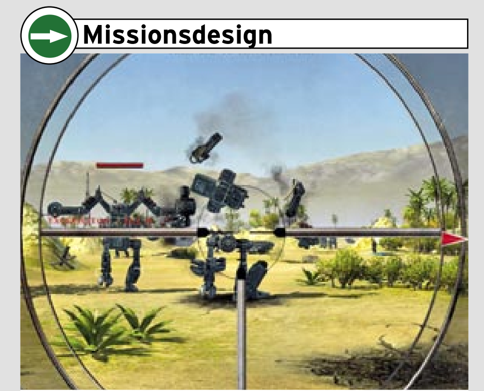


Balancing

Leser: Alle drei Spielparteien (Deutsche, Alliierte, Russen) haben ihre Stärken und Schwächen. Während die Infanteristen Kanonenfutter-Charakter besitzen, empfinden die Leser Helden und Superwaffen als zu übermächtig.

PC Games: Das Schere-Stein-Papier-Prinzip greift noch nicht hundertprozentig. Für hochgelevelte Supereinheiten gibt es kaum ein Gegenmittel. Hier sollte CDV feintunen.

Missionsdesign



Leser: Die gespielten Missionen der Kampagne empfinden unsere Leser als Standardkost. Dafür ernten die Zwischensequenzen und Heldenfiguren großes Lob. Auch den Schwierigkeitsgrad stufen die Teilnehmer als ordentlich ein.

PC Games: Klarer Fall, einen Preis für innovatives Missionsdesign erntet **War Front** nicht. Dafür kommt der Humor nicht zu kurz, der in der bisherigen englischen Fassung gut rüberkommt.

Multiplayer-Modus



Leser: Nach der Mittagspause starteten unsere Teilnehmer den Mehrspielermodus und stellten bereits nach dem ersten Match einhellig fest „Das macht deutlich mehr Spaß als im Einzelspielermodus. Für LAN-Partys ein Knaller!"

PC Games: Der größte Pluspunkt bei den Mehrspielergefechten ist die erstaunlich kurze Aufbauphase. Allerdings trüben Synchronitätsprobleme den Mehrspielergenuss erheblich.

Schwarzmarkt und Propaganda-Tower? Kennern der **C&C**-Reihe fallen hier sofort ein paar Anleihen auf. Während die Russen kein extra Lagergebäude für die Rohstoffe benötigen, kennen die US-Truppen keine Energieprobleme, Strom ist ausreichend vorhanden. Dieser Umstand ist schätzungsweise sehr praktisch für Rush-Taktiken. Allerdings wollten unsere Gäste dann doch lieber gemütlich aufbauen und sahen von solchen Methoden ab.

Temporeiche Gefechte

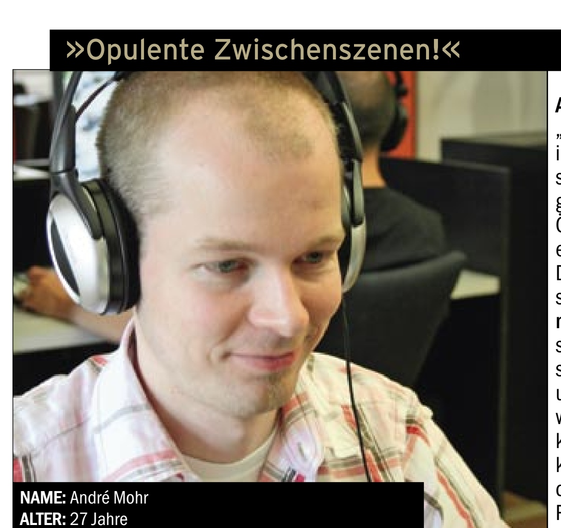
Trotzdem bestätigte sich schon nach rund zehn Minuten Tobias' Tempo-These: Bomber, schwere Panzer – alles bereits da. Und das, obwohl Tobias selbst noch immer auf der ersten Technikstufe verweilte. Sobald bestimmte Gebäude vorhanden sind, darf der Spieler die nächste Stufe erforschen, die fortgeschrittenere Einheiten und Upgrades ermöglicht. Heftig zur Sache ging es, als sich Franks und Holgers Armeen auf der Brücke begegneten. Hier stockte der Vormarsch beider Seiten. Frank wollte allzu gern die Brücke sprengen, was allerdings nicht ging. Dafür sorgten schließlich ein paar Bomber für Ruhe und rafften das komplette Knäuel dahin. Mit solchen geschickt eingesetzten Bombardements lassen sich auch vermeintlich schwer befestigte Stellungen blitzschnell ausheben, falls der Gegner nicht die richtigen Einheiten baut – das macht das Spiel temporeich. Dazu kommt, dass die Lesertester die Karten zwar gut bewerteten, aber als recht eng empfanden.

Das bekam zunächst PC-Games-Redakteur Stefan Weiß zu spüren, der mit Frank und Holger sowie einem Computerakteur parallel eine zweite Partie startete. Das Szenario war fast exakt symmetrisch, in der Mitte schlossen zwei Flüsse eine kleine Insel mit Rohstoffen ein. Die holte sich zunächst der gewiefte Profi-Stratege, igelte sich mit diversen Befestigungsanlagen ein. Dem anschließenden Angriff aus dem Norden durch Holgers Armee hielt seine Verteidigung aber keine Minute Stand. Ein Luftschlag als Vorbereitung genügte, dann wurde er schon überrannt.

Heftige Superwaffen

Zurück ins Spiel kam Stefan schließlich durch seine Superwaffe, einem Zeppelin in Übergröße, der den anderen schwer zu schaffen machte. Das Gefährt ist zwar ungemein langsam und unbeweglich, aber äußerst stark und hält relativ viel aus. Für Frank war kurz darauf schon Schluss, die Luftverteidigung produzierte er zu spät und sein einziges Hauptgebäude stand in Flammen. „Die hauen ganz schön was weg" jammerte er. „Wenn zwei Zeppeline kommen, sollte man schnell noch mal Amen sagen, denn das war's dann." Was André noch bekräftigte: „Die kann man anscheinend nur mit den Flugzeugen und der Luftabwehr ausgerechnet der

»Opulente Zwischenszenen!«



NAME: André Mohr
ALTER: 27 Jahre
BERUF: Electronic Banking Consultant
LIEBLINGSSPIELE: Rome: Total War, Civilization 4, WoW

ANDRÉ:
„Der Rohstoffabbau im Spiel ist sehr simpel gehalten. Es gibt nur Minen und Ölquellen, die man einnehmen kann. Das erinnert sehr stark an **C&C: Generäle**. Die Minen sind leider nur zu schnell erschöpft und es gibt dann zu wenig Möglichkeiten an Geld zu kommen, es sei denn man spielt die Russen. Das merkt man vor allem im Multiplayerteil."

»Die Crazy-Units finde ich spektakulär!«



NAME: Alexander Gindorf
ALTER: 36 Jahre
BERUF: Ingenieur
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, F. E. A. R., Doom 3

ALEXANDER:
„Mir gefallen vor allem die detailverliebten Szenarien sehr gut. Auch der unkomplizierte Spieleinstieg ist klasse. Weniger begeistert bin ich von der Wegfindung. Das Auseinanderdividieren von ineinander verkeilten Einheiten nimmt doch deutlich Tempo aus dem Spiel. Ansonsten macht **War Front** dank der verrückten Einheiten eine Menge Spaß."



AUF ZUM KREML! Der Kreml ist hier zwar nicht zu sehen, tatsächlich gibt es aber in der Kampagne ein paar Kulissen, die an reale Bauwerke wie den Reichstag erinnern.



GEH, MASCHINE! Die Exoskelette der Achsenmächte sehen zwar recht putzig aus, sind aber nur gegen Infanteristen sinnvoll einsetzbar.

»Die Multiplayer-Gefechte sind am besten.«



NAME: Holger Oberhauser
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Azubi Mechatroniker
LIEBLINGSSPIELE: Blitzkrieg-Serie, Battlefield-Serie

HOLGER: „Ich hatte mir von **War Front** etwas mehr erhofft. Das Design der Spielkarten ist gut, aber ich finde zum Beispiel das geringe Einheitenlimit nicht angemessen. Die Reichweite der Artillerie erscheint mir viel zu klein und die Helden sind zu stark. Dafür macht mir der Mehrspielermodus richtig viel Spaß. Die schnellen, unkomplizierten Gefechte sind für LAN-Partys genau das Richtige.“

»Die Crazy-Units finde ich cool.«

NAME: Sebastian Graipel
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, Counter-Strike Source

SEBASTIAN: „Die Einheitenvielfalt sorgt für Abwechslung, allerdings ist das Fußvolk in der gezeigten Version sehr schwach – dafür sind die Helden zu stark. Generell muss am Balancing noch einiges verbessert werden. Die Spielpartei der Deutschen und deren Superwaffe haben mir am besten gefallen. Da ich die **C&C**-Reihe sehr mag, gefällt mir auch **War Front: Turning Point** ausgesprochen gut.“

Deutschen bekämpfen.“ Damit hat er zwar nicht ganz Recht, die Tester bestätigten allerdings einhellig die unausgeglichene Kräftebalance.

Spezialeinheiten in Aktion

Richtig eingesetzt, überraschen aber auch kleinere Einheiten, wie die deutschen Infanteristen mit Raketenrucksack, die über Verteidigungsanlagen hinwegspringen und Widersachern in den Rücken fallen. Holgers russischer Eis-Panzer stoppte gar einen ganzen Schwung Vehikel kurz vor seiner Basis. Auf kurze Distanz friert dessen Kältestrahl alles ein, die Gegner können sich für mehrere Sekunden nicht wehren. „Der ist geil! Das freut mich echt – die halten danach nichts mehr aus“, feixte Holger über Stefans herbe Verluste. Wobei ihn in der Zwischenzeit genau wie Stefan andere Sorgen plagten – den beiden gingen langsam aber sicher die Ressourcen aus. „Die Minen sind zu schnell erschöpft und es gibt dann zu wenig Möglichkeiten an Geld zu kommen“, kommentierte André die Situation. Allerdings ist fraglich, ob sich im Normalfall die Kämpfe so lange hinziehen wie hier. Frank entdeckte weitere Unterschiede: „Nach meinem ersten Eindruck hat die russische Seite einen gewissen Vorteil durch den Bau von Gulags.“ Bei diesen Gulags handelt es sich um Gefangenenlager, die sich mit jedem Kampf weiter füllen und noch erweitert werden können. Sobald die ersten Insassen eintreffen, generieren diese langsam aber stetig Geld, ganz ohne sonstige Rohstoffe. Anderen Parteien bleibt als Notlösung bei Geldmangel nur der Verkauf von Gebäuden.

Insgesamt kam der Modus aber überraschend gut an, obwohl vorab nicht mal sicher war, ob dieser Teil überhaupt schon funktioniert. André ist auf jeden Fall optimistisch: „Alles in allem ein sehr gelungenes Spiel, das sich durchaus mit **C&C** messen kann.“ Wenngleich die Entwickler auch noch am Programmcode an ein paar Stellen feilen müssen. Bei unserer Vorabversion kam es jedenfalls noch zu spontanen Verbindungsabbrüchen und gar Asynchronität: Nachdem Holger besiegt war, lief das Spiel aus dem Ruder. Schließlich erschien bei Stefan bereits der Siegbildschirm, bei Frank standen aber noch alle Gebäude. (sw/as)



DAS TOR IN EINE ANDERE WELT
100.000 Euro Preisgeld*
www.paraworld.com
„Die Truppenverwaltung funktioniert sogar so gut, dass ich fast fürchte, mich an Spiele ohne Army Controller nicht mehr gewöhnen zu können."
GameStar 09/2006
„Alle sind sich einig, dass Paraworld das Zeug hat, ehrwürdige Titel wie Warcraft 3 oder Starcraft abzulösen."
PC Games 08/2006
ParaWorld
Perfect gaming. Easy control.
Ab 15. September im Handel!
12
usk
sunflowers
SEK
DEEP SILVER
ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE
Netstatt Gaming League
Best played with:
ALIENWARE
NVIDIA
SUNFLOWERS und ParaWorld sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Marken sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten. © SUNFLOWERS 2006.
* Preisgelder von insgesamt EUR 100.000 werden in verschiedenen Online- und Offlineturnieren ausgespielt. Voraussetzung für eine Teilnahme ist ein Mindestalter von 16 Jahren. Einzelheiten, Teilnahmebedingungen, Regeln und Anmeldung unter www.paraworld.com oder bei SUNFLOWERS GmbH, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm.
www.paraworld.com



HUNTER Was hier im Halbdunkel des Waldes lauert, ist der neue Hunter-Roboter der Combine.

Das erwartet Sie auf den nächsten 11 Seiten

Half-Life 2: Episode 2
Die Geschichte von **Half-Life 2** geht weiter: In **Episode 2** versprechen die Entwickler wieder mehr spielerische Abwechslung dank unterschiedlicher Schauplätze. Wir waren vor Ort bei Valve und schauten uns eine frühe Version des Ego-Shooters an.

Team Fortress 2
Totgesagte leben länger! Nachdem es nach einer großen Ankündigung Ende der 90er-Jahre ziemlich still um **Team Fortress 2** geworden war, überrascht Valve jetzt die Fangemeinde mit einer lebendigen Version des Mehrspieler-Shooters.

Portal
Das auch in Ego-Shootern noch jede Menge unentdeckter Spielspaß-Ideen schlummern, beweist **Portal**. Von Studenten entwickelt und von Valve gefördert, ist dies eine der interessantesten Ideen, was man alles mit Physik und Portalen in einem Spiel anstellen kann.

Videos zu jedem Titel auf der DVD!

DISTANZ HALTEN Auch Zombines sind beim Ausflug ins Grüne dabei. Lassen Sie die mit Granaten bestückten Selbstsprenger nicht zu nahe heran.

WALDSPAZIERGANG Der Weg zu Dr. Kleiners Forschungsstation führt unter anderem durch solche Wälder, in denen die gegnerischen Verbände munter ausschwärmen.

Half-Life 2

AUF DVD
▮ Video

Episode 1 war gut, Episode 2 wird besser. Neue Begleiter, Waffen, Gegner und Schauplätze geben Gordon Freeman frischen Schwung für den Heldenalltag.

Wir haben viele schöne Erinnerungen an City 17. Die nervöse Spannung, als wir damals in **Half-Life 2** am Bahnhof ankamen. Die Rebellion gegen die Combine-Besatzungsmacht. Der Showdown in der Alien-Zitadelle. Und dann in **Episode 1** schließlich die Flucht aus der in Trümmern liegenden Stadt, in der sich neben Soldaten auch Monster wie die Zombies und Antlions tummelten. Bis unsere Helden Gordon Freeman und Alyx Vance schließlich den letzten Zug erreichten, der City 17 verließ, bevor die Stadt in einer gigantischen Explosion von der Landkarte gefegt wurde.

Schön war die Zeit, aber jetzt reicht's. Die inzwischen stark ausgeprägte Vertrautheit mit der Stadt lähmte den Spielwitz der ansonsten glänzend designten **Episode 1** etwas, mit der Valve die Geschehnisse von **Half-Life 2** fortsetzte. Was wir jetzt in den Büros der Entwickler von **Episode 2** gesehen haben, nährt den Eindruck, dass es mit dem nächsten Teil eigentlich erst richtig losgeht. Im direkten Anschluss an die Geschehnisse steuern Sie Gordon Freeman bei einer Art Wettrennen durch die Wildnis. Das Ziel ist ein alter Raketensilo. Hier hütet Dr. Kleiner eine Anzahl von Wissenschaftlern und Vortigaunt-Verbündeten, die fieberhaft an einem neuen Projekt arbeiten – das offensichtlich den Combine-Streitkräften das Leben auf Erden erheblich erschweren soll. Die Armee der Besucher aus einer anderen Dimension hat daher den klaren Auftrag, diesen Silo zu stürmen, und zwar bevor Gordon Freeman dort eintrifft, um mal wieder die Menschheit zu retten.

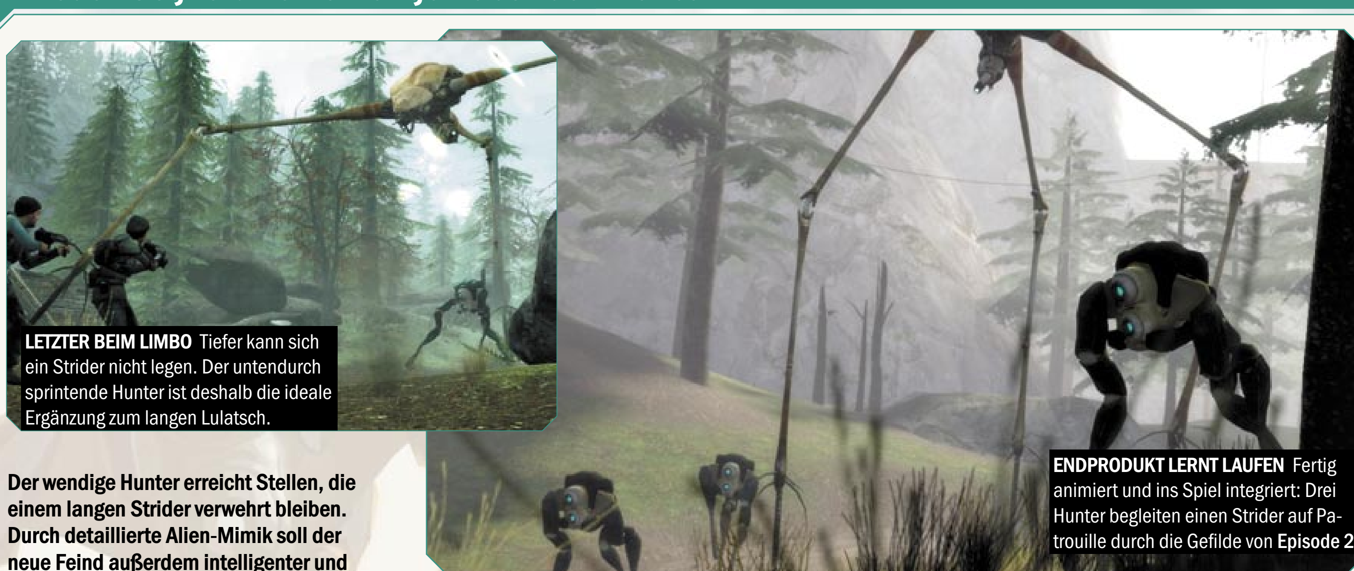
Der Antlion, das unbekannte Wesen

„**Episode 2** ist quasi eine Miniaturvariante von **Half-Life 2** in dem Sinne, dass wir dich zu einer Fülle von Schauplätzen mit verschiedenen spielerischen Schwerpunkten bringen", so verspricht Projektleiter David Speyrer mehr Abwechslung. Die Spieldauer soll ähnlich wie bei **Episode 1** bei rund fünf Stunden liegen, vielleicht wird's auch ein wenig mehr. Sie lernen schon ziemlich am Anfang die Antlions von ihrer privaten Seite kennen, denn der Weg führt durch einen Bau der nervösen Flatterkrabbler. Dabei bekommt man es mit neuen Varianten der Monstersorte zu tun und erfährt einiges über die Lebensgewohnheiten der Mistviecher. Nur gut, dass Ihnen in diesem Abschnitt ein Vortigaunt als Kampfbegleiter zur Seite steht. Der hat zwar nicht so schöne Augen wie Alyx Vance, vermag aber eine Energieexplosion zu verursachen, die Gegnerschaften in seinem Umkreis plättet.

Wald-Freiheit

Klaustrophobisch anmutende Tunnelausflüge sind eher die Ausnahme, einen guten Teil

Neuer Gegner: Bemerkungen über den Hunter



LETZTER BEIM LIMBO Tiefer kann sich ein Strider nicht legen. Der untendurch sprintende Hunter ist deshalb die ideale Ergänzung zum langen Lulatsch.

ENDPRODUKT LERNT LAUFEN Fertig animiert und ins Spiel integriert: Drei Hunter begleiten einen Strider auf Patrouille durch die Gefilde von **Episode 2**.

Der wendige Hunter erreicht Stellen, die einem langen Strider verwehrt bleiben. Durch detaillierte Alien-Mimik soll der neue Feind außerdem intelligenter und bedrohlicher wirken.

Auch die neuesten Vertreter der außerirdischen Combine-Streitkräfte wurden ganz klein und zweidimensional in einem Notizbuch geboren. Seite um Seite kritzelte Ted Backman mit seinem Bleistift voll, um den richtigen Look für den Hunter zu finden. „Drei Beine sind einfach eine gute Alien-Struktur", meint er bei unserem Besuch, außerdem war eine gewisse Ähnlichkeit zum riesigen Strider erwünscht. Denn Hunter agieren nicht nur als Scouts der Combine-Streitkräfte, „die sich weit vor der Hauptarmee bewegen und nach Leuten Ausschau halten, die da nichts verloren haben". Man sieht sie auch häufig als Eskorte im Dunstkreis der Strider-Riesen. In Gebäude oder Höhlen flüchtende Menschen kann ein Strider aufgrund seiner Dimensionen nicht verfolgen. Aber der Hunter springt dann hinterher, um die Opfer aus ihrer Deckung zu jagen.
Zu den Stärken der **Half-Life 2**-Spiele gehören die detaillierten Gesichtsanimationen der menschlichen Protagonisten. Was beim Roboter Dog bereits ausprobiert wurde, will Valve beim Hunter fortsetzen: auch bei nichtmenschlichen Spielfiguren Gefühlsregungen durch Mimik und Körpersprache vermitteln. Der Kopf eines Striders ist dafür zu weit entrückt, aber einem Hunter ist der Spieler nahe genug, um solche Nuancen wahrzunehmen. Und was bringt uns das? Ted Backman erklärt: „Wenn du dem Gegner ansiehst, wie er sich gerade fühlt, wird die Auseinandersetzung gleich viel persönlicher. Der Feind wirkt intelligenter dadurch, wenn du ihm anmerkst, dass er gerade besonders wütend auf dich ist. Dieses Mehr an Emotionen führt zu einer stärkeren Reaktion des Spielers."
Der Hunter ist eine Kombination aus Alien-Lebensform und Combine-Technologie. Ist es nicht schwierig, das Gefühlsleben einer solchen Kreatur zu vermitteln? „Nein", meint Backman, „bei menschlichen Gesichtern fällt dir sofort auf, wenn etwas nicht hundertprozentig stimmt. Mimik für Alien-Charaktere zu machen ist deshalb einfacher". Einige Beispiele aus dem Hunter-Repertoire: Um Wut zu vermitteln, animiert man anstelle von Augenbrauen das Verhältnis der Panzerungsplatten zu den Pupillen. Die beiden übereinander angebrachten Augen sind ein vielseitiges Element, können rotieren und eingezogen werden. „Blicken sie in verschiedene Richtungen, wirkt der Hunter suchend; richten sich beide auf dich, wirkt er dagegen konzentriert", erläutert Ted Backman.
Auch andere Details wie die Ausrichtung der Antennen sollen Aufschluss über den Gemütszustand geben.

ECHTE HANDARBEIT Als Vorlage für die 3D-Spielfiguren wurde dieses Modell geknetet, das einen Ehrenplatz auf Backmans Schreibtisch bekommen hat.

ERSTE IDEEN ... sammelte Art Director Ted Backman in diesem Notizbuch. Der Vater der Headcrab skizzierte im Laufe der Monate zahlreiche Hunter-Entwürfe.

der Spielzeit werden Sie in den Weiten der Wälder verbringen, die sich zwischen dem (ehemaligen) Stadtgebiet von City 17 und Kleiners Außenposten erstrecken. Hier erleben wir eine Landschaft, wie man sie noch nicht in **Half-Life 2** gesehen hat. Imposant aussehende Nadelbaumbestände wuchern auf dem leicht hügeligen Terrain, gelegentlich stößt man auch auf eine Blockhütte oder einen Bunker in der Wildnis.

Im Wald spielen sich größere Schlachten zwischen Menschen und vorrückenden Combine-Truppen an. Mehrere Fronten bedeuten mehr Offenheit für Ihre Kampfstrategie: Mit einem neuen Geländewagen fahren Sie schnell an verschiedene Brennpunkte einer Schlacht und greifen ein. Dabei soll ansatzweise das nicht-lineare Spielgefühl von Multiplayer-Teamshootern rüberkommen. Bäume, Hütten und andere Deckungsmöglichkeiten werden auch von den Gegnern taktisch genutzt: „Kämpfe in den Wäldern sind anders", meint Level-Designer Dario Casali. „Zwei Gegner könnten versuchen, von der Flanke zu kommen, während der dritte dich frontal angreift".

Physik als Waffe

Das Combine-Personalaufgebot besteht nicht nur aus alten Bekannten. Hunter nennt sich das neue Kunstwesen, welches im Gegensatz zum langbeinigen Strider kompakte Ausmaße hat und damit sehr schnell und wendig ist. Genau das richtige Modell, um fliehenden Menschen auch in Gebäude zu folgen. Kugeln richten nur wenig Schaden an der Hunter-Panzerung an, aber Dario Casali verrät uns einen wichtigen Kampftipp: „Die sind gegen den Aufprall von Objekten empfindlich. Der beste Weg, einen Hunter zu killen? Ihm so etwas wie einen Heizkörper entgegenwerfen. Dabei werden die exakte Aufprallposition und Wucht berücksichtigt, der Hunter wird physikalisch korrekt zurückgestoßen." Dadurch wollen die Valve-Designer die Objekte verschießende Gravity Gun verstärkt ins Kampfgeschehen einbinden, Vorbild ist in dieser Hinsicht der legendäre Ravenholm-Level aus **Half-Life 2**.

Kurzen Strider-Prozess

Dass eine spaßigere Methode hermuss, um die riesigen Striders auszuschalten, war der Grundgedanke hinter einer neuen Waffe. „Strider Buster" ist der provisorische Arbeitstitel für die Sprengladung, bei deren Anwendung auch andere Waffen helfen. Um den Böller zu platzieren, schleudern Sie ihn mit der Gravity Gun auf den Strider-Rumpf. Zur Zündung schießt man dann mit einer Projektilwaffe wie der Pistole darauf. Das Resultat: Nach der Explosion fällt der Strider sofort in sich zusammen. Kein Vergleich mit dem langwierigen Raketenzielgefummel, auf das man früher beschränkt war. Stellen Sie sich die Strider-Sprengung aber nicht zu einfach vor. Wenn ganz nebenbei ein Rudel Hunter und Combine-Soldaten hinter Ihnen her sind, ist das Manöver mit viel Gerenne und Waffenwechsel verbunden.

Filmreife Zerstörungswut

Auch an neuen grafischen Tricks wird bei **Episode 2** nicht gespart. Sei es das „Instancing" von Bäumen, um mit relativ wenig Modellen relativ üppige Wälder zu generieren, oder das überarbeitete Aussehen der Vortigaunt, deren neue Haut-Textur überzeugend ledrig-echt wirkt. Und dann gibt es noch das Bestreben, Dinge spektakulärer in die Luft fliegen zu lassen. „Cinematic Explosions" lautet das Schlagwort und mit

MEHRERE FRONTEN Bei größeren Schlachten müssen Sie blitzschnell entscheiden, an welchem Brennpunkt Sie zuerst eingreifen wollen.



LEBHAFTE NACHSAISON Nach der Zerstörung von City 17 machen die Invasoren keine Anstalten, vorzeitig von der Erde abzureisen.

INTERVIEW MIT DAVID SPEYRER

„Von Episode zu Episode die Risikofreudigkeit steigern."

PC Games: Mit den Häppchenformat-Fortsetzungen zu **Half-Life 2** habt ihr Spieleveröffentlichungsneuland betreten. Was hat euch bei der Resonanz auf **Episode 1** überrascht?
Speyrer: „Was ich bei vielen Besprechungen etwas merkwürdig fand, das waren Sätze wie ‚Wir mochten es, klasse Spiel, aber halt nur eine Episode'. Nun, das war von Anfang an unsere Absicht gewesen. Ich finde, dass **Episode 1** viel neues Gameplay geboten hat: im Dunkeln mit der Taschenlampe, das Blockieren der Antlion-Tunnel, mit Alyx als Scharfschützin zu kooperieren und so weiter. Was wir vor allem bei **Episode 1** erreichen wollten, war, Alyx zu einem erstklassigen Charakter zu machen. Einer Persönlichkeit, um die sich der Spieler richtig sorgt. Ich denke, dass wir damit erfolgreich waren, obwohl es viel mehr Arbeit verursachte, als wir ursprünglich vermutet hatten."
PC Games: Bei **Episode 2** seid ihr jedenfalls mutiger, was Innovation betrifft?
Speyrer: „Das war von Anfang an unser Plan: Wir wollten von Episode zu Episode unsere Risikofreudigkeit steigern. **Episode 1** war da etwas zurückhaltend, bei Nummer 2 wollten wir größere Risiken eingehen. Und ich denke, dass wir dann bei **Episode 3** noch mal einen drauflegen werden."
PC Games: Wird der Spieler auch bei **Episode 3** wieder den Part von Gordon Freeman übernehmen oder könnte die Steuerung eines anderen Charakters im Gespräch sein?
Speyrer: „Es ist noch zu früh, um das verbindlich zu sagen. Aber wenn ich wetten müsste, würde ich mein Geld darauf setzen, dass du in **Episode 3** wohl immer noch in Gordons Rolle bist."
PC Games: Drama und glaubwürdige Charaktere sind eine wesentliche Stärke von **Half-Life 2**. Wann brecht ihr den Spielern das Herz und serviert einen der Guten ab?
Speyrer: „Seit **Half-Life 2** reden wir immer wieder darüber, einen der Hauptcharaktere sterben zu lassen. Wir denken, dass dies früher oder später unausweichlich ist, und wissen inzwischen ziemlich genau, was in dieser Hinsicht passieren wird ..."
PC Games: Was Story-Enthüllungen angeht, war **Episode 1** schon arg zurückhaltend. Geht's beim nächsten Teil weniger kryptisch zu?
Speyrer: „Das ist etwas, was wir lernten, als wir in den Online-Foren die Meinungen über **Episode 1** gelesen haben: Die Leute wollen konkrete Enthüllungen. Also werden wir es sehr überlegt angehen, mehr Details in **Episode 2** aufzudecken. Wir haben auch gelernt, dass wir nicht immer erfolgreich damit waren, unsere Story zu erzählen. Wir dachten eigentlich, dass wir das in **Episode 1** gut mit Andeutungen und Anspielungen gemacht hätten, aber viele unserer Kunden kriegten davon nicht viel mit. Ohne dabei plump zu werden, wollen wir deshalb etwas direkter darin sein, den Spielern neue Dinge über die Hintergrundstory zu vermitteln. Und in der Hinsicht haben wir definitiv einige coole Sachen in **Episode 2**."
PC Games: In dem Zusammenhang ist wohl einiges vom Alien-Volk der Vortigaunt zu erwarten?
Speyrer: „Die Vortigaunt haben eine besondere Rolle in unserer Handlung. Denn sie waren erst deine Gegner in **Half-Life**, wurden dann Verbündete in **Half-Life 2** und sie haben diesen telepathischen Kollektivgeist. Sie wissen viele Dinge über die Vergangenheit und aktuelle Ereignisse, die der Spieler nicht wissen kann, ohne mit den Vortigaunt kommuniziert zu haben."
PC Games: Es gibt ja auch einen Vortigaunt, der in einigen **Episode 2**-Levels an Gordons Seite kämpft. Wie seid ihr darauf gekommen?
Speyrer: „In **Half-Life 2** gab es während der Entwicklung mal einen Bug im Gefängnislevel, bei dem der Vortigaunt aus seiner Zelle entkam und Antlions bekämpfte. Das war sehr cool und gab uns einige Ideen. Es war aber auch schon sehr spät in der Entwicklungsarbeit und wir mussten das Thema auf den Wunschzettel für spätere Episoden packen. Das ist generell unsere Vorgehensweise bei den Episoden: Wir sehen uns Dinge an, die wir in **Half-Life 2** machen wollten, aber damals nicht unterbringen konnten. Da kommt jedenfalls die Idee her, einen Vortigaunt als Kampfgefährten zu haben. Und ich weiß, das unser Autor Marc Ledlaw schon immer die Geschichte der Vortigaunt erzählen wollte, damit der Spieler sie besser kennen lernt."



DAVID SPEYRER ist Spieldesigner bei Valve Software und Projektleiter für **Half-Life 2 Episode 2**.

Das Episode-2-Gesamtpaket: Wann, was, wie viel?

Die nächste Half-Life-2-Episode entpuppt sich als regelrechtes Softwarepaket: größer, vielseitiger – und vielleicht auch ein wenig teurer.

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO + TEAM FORTRESS 2  

BESTANDTEILE: Neben **Half-Life 2 Episode 2** gehören der Online-Shooter **Team Fortress 2** und das Einzelspieler-Actionpuzzle **Portal** zum Lieferumfang. Mehr zu diesen Bonustiteln auf den nächsten Seiten.
VORAUSSETZUNGEN: Keine. Alle Spiele sind alleine lauffähig, Sie brauchen also **Half-Life 2** bzw. **Episode 1** nicht installiert zu haben.
PREIS: Noch nicht entschieden. Valve will derzeit nicht ausschließen, dass es eine leichte Erhöhung gegenüber **Episode 1** (knapp 20 Euro) geben könnte. **Episode 2** soll aber auf jeden Fall weniger kosten als ein neues Vollpreisspiel.
VERTRIEB: Wie bei **Episode 1** wird es Download-Distribution über Steam und Einzelhandelsvertrieb über Electronic Arts geben.
TIMING: Der ursprüngliche Wunschtermin Ende 2006 musste inzwischen aufgegeben werden. Nach neuesten Hochrechnungen soll das **Episode 2**-Paket in den ersten Monaten des nächsten Jahres erscheinen.


KAMMERJÄGER Die Abkürzung durch den Antlion-Bau ist nicht ganz ungefährlich, aber unser Vortigaunt-Begleiter hilft tatkräftig bei der Ungezieferbeseitigung.


KLEINER FORSCHT Der zerstreute Wissenschaftler arbeitet in seinem neuen Geheimstützpunkt – doch die Combine-Truppen sind schon auf dem Weg.

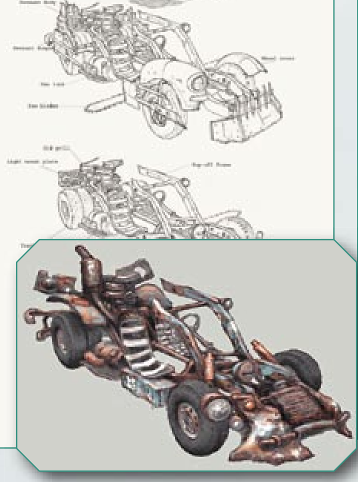

DIE GROSSEN ÄRGERN Neue, schnelle Strider-Bekämpfungsmethode: Sprengkörper mit der Gravity Gun anbringen und per Pistolenschuss zünden.


FREUNDE FÜRS LEBEN Vortigaunt-Beistand für Alyx Vance. Die Alien-Verbündeten geben auch einige ihrer Geheimnisse preis.

Günstiger Gebrauchtwagen: Freemans fahrbarer Untersatz

Fahrgemeinschaftfreundlich mit mehr Stauraum: Der klapprige Geländewagen erlaubt einen ballernden Beifahrer an Bord. Etwa während der Hälfte der Episode-2-Spielzeit werden Sie Zugriff auf das Vehikel haben.

Einen richtigen Namen hat er noch nicht, doch in Entwicklerkreisen wird er im Hinblick auf die robuste Stoßstange liebevoll „Zombie-Killer" genannt, wie uns Valve-Designer Michael Asquith verrät. Den Wagen entdeckt Gordon Freeman mitten im Wald, wo ein paar Burschen das Fahrzeug aus Wrackteilen zusammengehämmert haben: Räder von einem Lastwagen, das Heck aus einem VW-Bus, dazu ein alter V8-Motor. Und alles ein wenig klapprig: Im Spielverlauf werden immer mal Einzelteile herunterfallen und der Motor soll verdächtige Geräusche von sich geben. Das abenteuerliche Fortbewegungsmittel ist voll geländetauglich und spielt in vielen Kämpfen eine wichtige Rolle. Sie setzen sich immer wieder kurz hinters Steuer, um bei zeitkritischen Massenschlachten schnell an andere Positionen zu gelangen. Zeitweilig nehmen auch andere Spielfiguren auf dem Beifahrersitz Platz, um während der Spritztour fleißig zu ballern. Das Steuerungsgefühl soll an den Buggy aus **Half-Life 2** erinnern. Da viele Spieler damals vergeblich versucht hatten, Objekte mit in den Wagen zu nehmen, spendiert man dem **Episode 2**-Flitzer einen richtigen Kofferraum. Fehlt nur noch der Getränkebecherhalter ...



Gray Horsfield hat man dafür einen Effektexperten aus der Filmbranche engagiert, der an der Computergrafik von Kinohits wie **King Kong** oder der **Der Herr der Ringe**-Trilogie beteiligt war. „Etwas in die Luft zu sprengen, ist eine Sache, aber es dabei auch gut aussehen zu lassen, ist eine Kunst für sich", bemerkt Horsfield grinsend über sein Tätigkeitsgebiet.

Ein Beispiel seines Schaffens konnten wir bereits erleben: Wenn bei einer der Wald-Massenschlachten in **Half-Life 2 Episode 2** ein Strider seinen Energiestrahl auf eine Hütte richtet, zerberstet das Gehäuse ausgesprochen fotogen, splittern einzelne Bretter hoch und regnet in einem stattlichen Umkreis auf den Boden, sogar einige Objekte des Interieurs befinden sich unter den Trümmern. Um diesen Effekt zu erzielen, wird die Hütte als detailliertes 3D-Modell realistisch konstruiert. Dann fügt Horsfield eine in Handarbeit gemalte „Crack Map" dazu, das ist quasi ein Texturen-Muster mit den Sollbruchstellen. So wird die Grundlage für ein spektakuläres In-die-Luft-Fliegen gelegt, den Rest übernimmt dann die Physiksimulation der **Source**-Engine.

HEINRICH LENHARDT 

So unterhaltsam und kurzweilig **Episode 1** *auch war, vor allem gegen Ende beschlich einen dabei das Gefühl einer Verlängerung, bei der ein bisschen viel vom Szenario aus* **Half-Life 2** *recycelt wurde. Dagegen dreht* **Episode 2** *– begünstigt durch eine längere Entwicklungszeit – in puncto Abwechslung schwer auf, von Antlion-Höhlenexkursionen bis zu groß angelegten Gefechten im Wald, mit Ergänzungen bei Gegnerschar, Waffensammlung und Fuhrpark. Die grafische Qualität wirkt spektakulär und in Sachen Story soll diesmal nicht nur vage angedeutet, sondern auch einiges enthüllt werden. Rechne ich noch die Bonusspiele* **Team Fortress 2** *und* **Portal** *dazu, kommt dabei ein schwer zu schlagendes Action-Paket heraus.*

Entwickler: Valve
Anbieter: Steam/Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2007

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 67 sowie 160-161

Team Fortress 2



Die Multiplayer-Beilage zu Half-Life 2: Episode 2 ist der Nachfolger eines Team-Shooter-Pioniers, der mit entwaffnendem Grafik-Frohsinn überrascht.

Gut sieben Jahre ist es her, da hatte ich mir zuletzt ein Spiel namens **Team Fortress 2** bei Valve angesehen. Das war damals im alten Büro, als das erste **Half-Life** noch jung und frisch, die Publisher-Ehe mit Sierra intakt und der Online-Vertriebskanal Steam eine Science-Fiction-Idee war. Robyn Walker, den gibt es heute noch: Einer der ursprünglichen Autoren des **Team Fortress**-Mods, der von Valve angeheuert wurde und von Australien in die grünen, feuchten Gefilde des amerikanischen Nordwestens zog.

Robyn hat sich in den sieben Jahren erheblich weniger verändert als das Spiel selbst – ein digitaler totgeglaubter Titel, den ich heute in seiner verblüffenden neuen Gestalt zu Gesicht kriege. **Team Fortress 2** war mal für Ende 1999 angekündigt gewesen, im Laufe der Jahre gab es verschiedene Anläufe zu dem Projekt, aber „Wir waren mit nichts davon glücklich genug, um es als **Team Fortress 2** zu veröffentlichen", fasst Walker die langen Geburtswehen zusammen. Was uns jetzt unter diesem Namen vorgestellt wird, überrascht nicht nur mit seinem bunten, vergnüglichen Grafikstil. Das Programm ist auch kein separates Vollpreisspiel mehr, sondern wird Anfang 2007 als Bestandteil des **Half-Life 2: Episode 2**-Pakets erscheinen.

„Was passiert ist? Das ganze Spiele-Business hat sich geändert."

Robyn Walker sieht dies nicht als Rückschritt an: „Was passiert ist, ist, dass sich das ganze Business geändert hat. Als wir vor vielen Jahren **Team Fortress 2** erstmals angekündigt hatten, drehte sich die Spielebranche noch ganz um groß angelegte, monumentale Produkte für den Einzelhandel. Aber in den letzten Jahren haben wir ein aus unserer Sicht besseres Geschäftsmodell aufgebaut, nämlich regelmäßigere Veröffentlichungen im Episoden-Format." Und von der Pärchenbildung **Half-Life 2 (dt.)** plus **Counter-Strike Source** habe man gelernt, dass der beste Weg zur Veröffentlichung eines Multiplayer-Titels darin bestehe, ihn mit einer starken Einzelspieler-Neuheit zu verknüpfen.

Klassenkampf der Flaggenmopser

Strebten frühere Entwicklungsansätze noch in die Richtung realistischer, militärischer Gruppenaction, wie sie mittlerweile von der **Battlefield**-Reihe gepflegt wird, besinnt sich Valve jetzt stärker auf die spielerischen Wurzeln des **Half-Life**-Mods **Team Fortress Classic**. Und die sehen ganz einfach aus: Das rote und das blaue Team stehen sich gegenüber, zentraler Modus ist Capture the Flag (Einzelheiten zu neuen Spielvarianten will man derzeit noch nicht diskutieren). Ebenso bleibt das damals innovative Klassenkonzept erhalten: Verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Waffen und Sonderfähigkeiten stehen dem Spieler zur Wahl. Beste Siegeschancen haben gut kommunizierende Teams mit einer Mischung aus Offensiv- und Defensiv-Spezialisten. Auch wer sonst nicht so recht bei Online-Ballereien glänzt, kann an diesem Konzept seinen Spaß haben: Support-Rollen wie der Mitspieler heilende Sanitäter oder der Geschütztürme bastelnde Ingenieur ergänzen sich prima mit klassischen Angreiferrollen wie raketenwerfender Soldat oder schlapphutiger Scharfschütze.

Physik kommt ins Spiel

Für **Team Fortress 2** bestätigt ist die Rückkehr aller neun Klassen des Vorgängers, wie sie sich auf dem Gruppenbild präsentieren. Deren Grundfunktionen bleiben in etwa erhalten, im Detail brüten die Valve-Designer aber an Änderungen und Erweiterungen. Zum Beispiel sollen Vertreter verschiedener Klassen durch einander ergänzende Fähigkeiten verstärkt zusammenarbeiten. Auch die Havok-Physik der **Source**-Engine wird das Spielgeschehen prägen. Neue Waffen und Charakterklassen sind im Planungsstadium, aber noch

Eine starke Truppe

SCHARFSCHÜTZE Lungert meist an erhöhten Positionen herum, um mit der Zoom-Funktion seines Gewehrs Fußgängern das Stillstehen an einsichtbaren Plätzen zu verleiden.

SANITÄTER Unterstützt Angriffstrupps durch seine Fähigkeit, Lebensenergie wieder aufzufüllen. Feinde rafft er mit einer rezeptfreien Vergiftung langsam, aber sicher dahin.

SCOUT So mickrig seine Bewaffnung auch sein mag – die enorm hohe Laufgeschwindigkeit macht diesen Charakter zu einem schwer einholbaren Flaggenentführer.

SPION Kann die Gestalt eines Mitglieds des gegnerischen Teams annehmen. Als solcher immer unauffällig verhalten und diskret meucheln, denn bei Waffeneinsatz fliegt die Tarnung auf.

PYRO Die krossen Opfer des krassen Feuerspucker-Künstlers brennen einige Sekunden lang vor sich hin, wodurch Gesundheit und Sichtverhältnisse beeinträchtigt werden.

INGENIEUR Der behände Bastler errichtet Munitionsspender und Selbstschussanlagen, welche automatisch arglose Feinde anvisieren, die sich in den Einzugsbereich wagen.

HEAVY WEAPONS GUY Der Name ist Programm, dieser ebenso langsame wie dick gepanzerte Brummer trägt ein Maschinengewehr mit enormem Durchsiebungsvermögen.

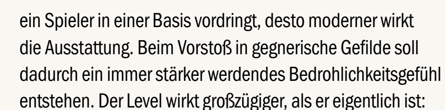
DEMO MAN Der Sprengmeister verfügt über ein beachtliches Granatenrepertoire und kann auch Bomben legen, die er per Knopfdruck detonieren lässt, sobald ein Feind in die Falle tappt.

SOLDAT Sein Raketenwerfer hat nicht nur enorm viel Bums pro Treffer, der Rückstoß kann auch für das fortgeschrittene Hochsprungmanöver Rocket Jump eingesetzt werden.

2fort: Renovierte Map-Mutter aller Schlachten

Eine der berühmtesten Multiplayer-Maps der Spielegeschichte bekommt einen radikal neuen Look verpasst.

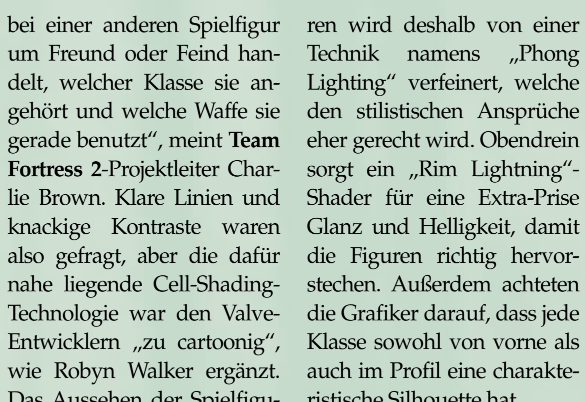




Die Modernisierung der „2fort"-Karte begann mit diesen Skizzen der Valve-Grafiker. Das Äußere der beiden Stützpunkte sollte ländlich-industriell wirken, um einen interessanten Kontrast zum Hightech-Ambiente im Inneren zu geben. Je weiter ein Spieler in einer Basis vordringt, desto moderner wirkt die Ausstattung. Beim Vorstoß in gegnerische Gefilde soll dadurch ein immer stärker werdendes Bedrohlichkeitsgefühl entstehen. Der Level wirkt großzügiger, als er eigentlich ist: Jenseits der Maschendrahtzäune geht die Spielwelt sichtlich weiter, diese Bereiche sind aber nicht betretbar. Bei dieser Karte soll das durch kurze Wege so intensive Spielgefühl der Vorlage aus **Team Fortress Classic** erhalten bleiben.



TRÜGERISCHE IDYLLE Kooperativ sollten nicht nur die „Happy Farmers" sein, Teamwork ist für beide Seiten ein Muss.



nicht spruchreif. Denn im Entwicklungsteam herrscht bislang ein gewisses Maß an Unklarheit darüber, welche Features bei der Veröffentlichung enthalten sein sollen und was im Laufe der Zeit nachgepatcht wird.

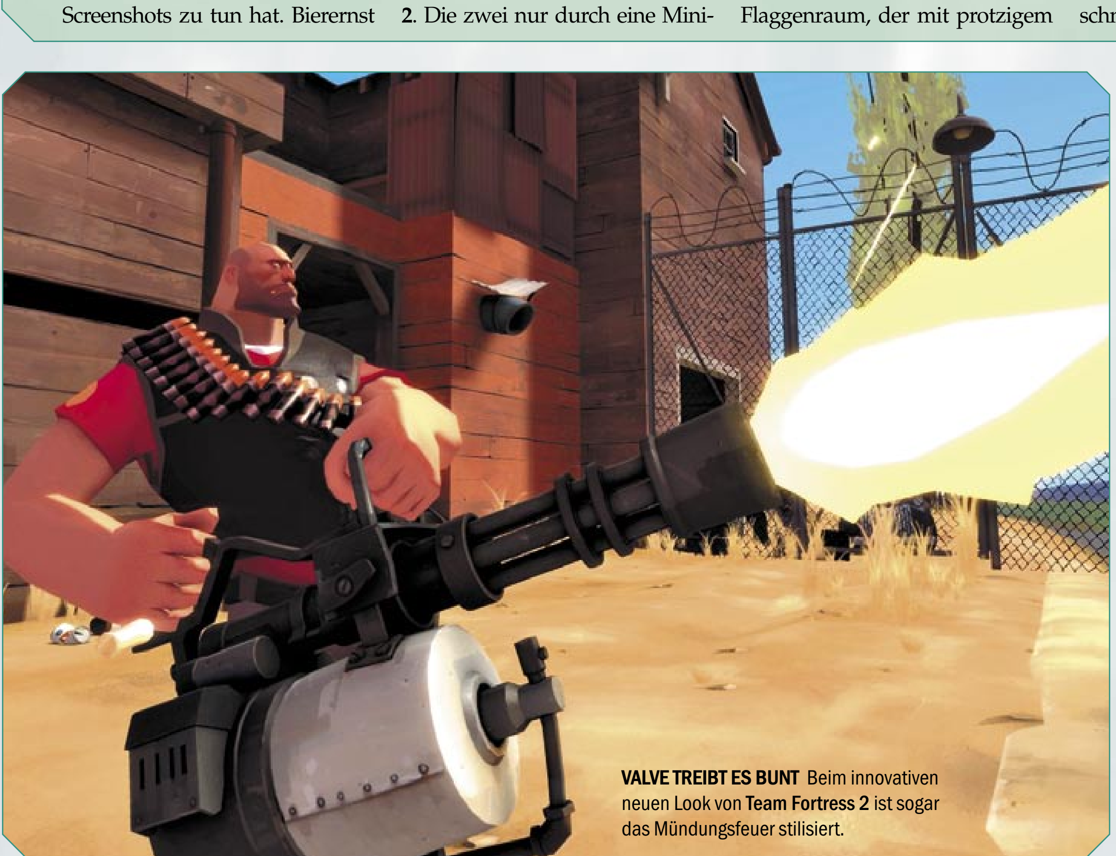
Schöne Fassade

Beschlossene Sache ist dagegen der poppige Grafikstil, der herzlich wenig mit dem realistischen Militärlook früherer Screenshots zu tun hat. Bierernst oder übertrieben wirklichkeitsnah sei **Team Fortress** mit all seinen Rocket Jumps und fetten Explosionen schließlich nie gewesen. Cool und spaßig soll das Geschehen deshalb rüberkommen. Inspirieren ließ man sich von Science-Fiction- und Agentenfilmen der 60er-Jahre.

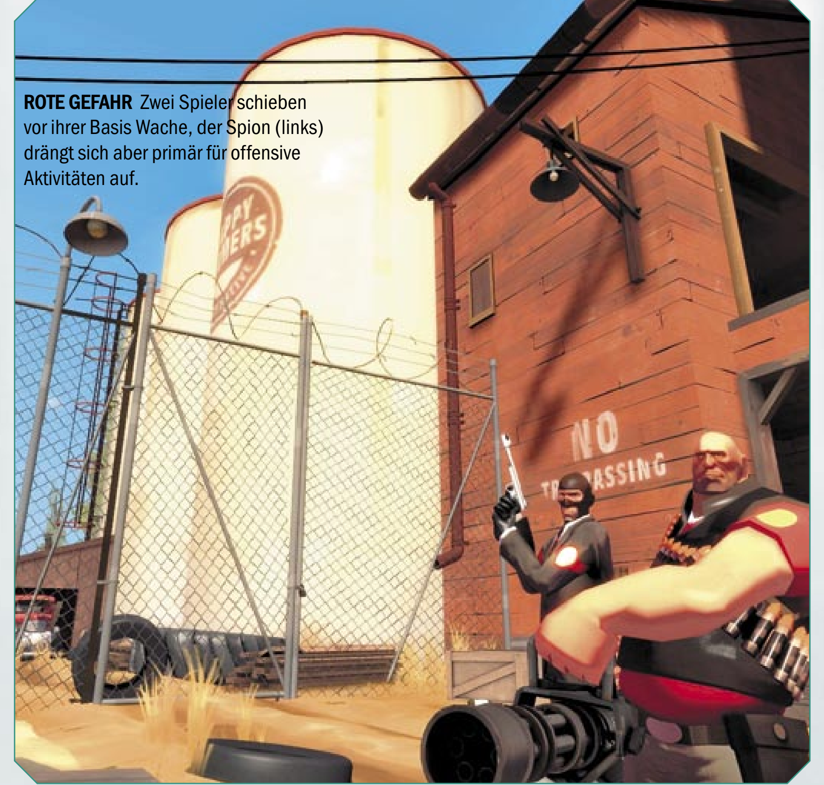
Was das genau bedeutet, erleben wir bei einer Besichtigung der klassischen Map „2fort" im neuen Look von **Team Fortress 2**. Die zwei nur durch eine Minibrücke voneinander getrennten Stützpunkte der beiden Teams haben jetzt witzige Tarnfassaden. Von außen wirken die Gebäude wie harmlose Fabriken oder landwirtschaftliche Silos, bei denen im Eingangsbereich ganz rustikal Strohballen auf dem Boden liegen. Doch je tiefer man ins Innere vordringt, desto mehr fallen Hightech-Elemente wie Computer-Displays auf. Diese allmähliche Wandlung gipfelt schließlich im Flaggenraum, der mit protzigem Schreibtisch und Ausblick auf ein Mainframe-Rechenzentrum wie die Schaltzentrale des Weltherrschaft anstrebenden Bösewichts aus einem alten **Bond**-Film wirkt.

Shader verzweifelt gesucht

Das Aussehen der Charaktere sollte dem Spaß-Grundgedanken entsprechen, zugleich aber gewisse praktische Aspekte berücksichtigen. „In einem Multiplayer-Shooter willst du möglichst schnell identifizieren, ob es sich bei einer anderen Spielfigur um Freund oder Feind handelt, welcher Klasse sie angehört und welche Waffe sie gerade benutzt", meint **Team Fortress 2**-Projektleiter Charlie Brown. Klare Linien und knackige Kontraste waren also gefragt, aber die dafür nahe liegende Cell-Shading-Technologie war den Valve-Entwicklern „zu cartoonig", wie Robyn Walker ergänzt. Das Aussehen der Spielfiguren wird deshalb von einer Technik namens „Phong Lighting" verfeinert, welche den stilistischen Ansprüche eher gerecht wird. Obendrein sorgt ein „Rim Lightning"-Shader für eine Extra-Prise Glanz und Helligkeit, damit die Figuren richtig hervorstechen. Außerdem achteten die Grafiker darauf, dass jede Klasse sowohl von vorne als auch im Profil eine charakteristische Silhouette hat.



VALVE TREIBT ES BUNT Beim innovativen neuen Look von **Team Fortress 2** ist sogar das Mündungsfeuer stilisiert.



ROTE GEFAHR Zwei Spieler schieben vor ihrer Basis Wache, der Spion (links) drängt sich aber primär für offensive Aktivitäten auf.

HEINRICH LENHARDT

Die meisten Multiplayer-Klassiker aus den 90er-Jahren riechen inzwischen reichlich streng, Geier kreisen über leblosen Servern. Meinen alten Liebling **Team Fortress Classic** *kann ich dagegen hier und heute jederzeit über Steam spielen, dafür genug Mitstreiter finden und immer noch viel Spaß dabei haben. Aus diesem Grund begrüße ich den spielerischen „Back to the roots"-Ansatz des Nachfolgers. Valve sollte nur genug Neuerungen in der Hinterhand haben, um die 2 im Namen auch zu rechtfertigen. Vorbehaltlos grandios finde ich den kessen und witzigen neuen Grafikstil, der sich wohltuend vom militärischen Muff der Konkurrenz abhebt.*

Entwickler: Valve
Anbieter: Steam/Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2007

PC GAMES 10/06

INTERVIEW MIT CHARLIE BROWN

„Der Grafikstil ergab sich durch das Gameplay."

PC Games: Ihr erhebt mit **Team Fortress 2** den Anspruch, den grafisch und spielerisch besten klassenbasierten Team-Shooter zu machen. Dabei haltet ihr im Wesentlichen an der Formel des Vorgängers fest. War die so gut, dass sich keine radikalen Änderungen aufdrängten, oder seid ihr vielleicht ein wenig konservativ?
Brown: „Ich denke nicht, dass man notwendigerweise alles komplett neu machen muss. Der Kern des Spiels ist definitiv **Team Fortress** und wir haben auf jeden Fall die neun Klassen drin, die wir gezeigt haben. Wir machen einige ziemlich gewichtige Änderungen. Wir planen, den einzelnen Klassen mehr Spieltiefe zu verleihen, und es wird auch interessante Interaktionen zwischen ihnen geben."
PC Games: Was bedeutet das konkret?
Brown: „Wir testen intern viele Ideen, die noch nicht abgesegnet sind. Deshalb können wir nicht über alle Details reden. Aber zum Beispiel gibt uns die **Source**-Engine eine ganze Menge neuer Möglichkeiten. So müssen wir daran arbeiten, wie sich das Physik-System auf die einzelnen Klassen auswirken wird. Man kann sicher davon ausgehen, dass sich bei jemandem wie dem Demo Man die Interaktion mit der Spielwelt durch das Physiksystem um einiges ändert. Schließlich besteht seine Daseinsberechtigung darin, all diese Granaten auf verschiedene Weisen einzusetzen."
PC Games: Sind auch ganz abgehobene, **Team Fortress**-unübliche Features denkbar, etwa steuerbare Vehikel?



CHARLIE BROWN ist Designer und Programmierer bei Valve Software.

Brown: „Wir werden es ähnlich handhaben wie mit **Day of Defeat** und **Counter-Strike**, wo wir erste Versionen veröffentlichten und sie dann kontinuierlich erweiterten. Ich kann mit ziemlicher Sicherheit sagen, dass die erste Version von **Team Fortress 2** keine Vehikel enthalten wird. Aber das muss nicht für die Zukunft bedeuten, dass Fahrzeuge niemals in der **Team Fortress**-Serie auftauchen werden."
PC Games: Wieso der neue, fröhliche Grafikstil? Ist das eine Trotzreaktion auf all die militärisch-ernsten Spiele der Mitbewerber?
Brown: „Nein, das ergab sich vielmehr aus unserem Gameplay. Zu **Team Fortress** gehören nun mal übertriebene Wucht, Kräfte und Einschläge. Charaktere werden durch die Gegend geworfen, verrückte Dinge wie Rocket Jumps passieren ständig und wir haben auch eine Reihe von Waffen, die nicht wirklich realistisch sind. Diese in eine realistisch aussehende Spielumgebung reinzukriegen hätte für uns nicht viel Sinn gemacht. Dieser stilisierte Look passt einfach besser zum Spielgeschehen."
PC Games: Warum fiel eure Wahl auf das relativ ungebräuchliche Phong Lighting?
Brown: „Wir wollten ein stilisiertes Spiel machen, das ein bisschen superheldenmäßig wirkt, ohne aber Cell-Shading zu verwenden. Das wäre nicht der richtige Look, wir wollten einen raffinierten und schneidigeren Stil haben. Da gibt uns Phong Lighting gewisse Eigenschaften, wie man sie von traditionellen Animationsfilmen kennt: saubere Linien und Konturen, welche die Charaktere betonen. Es ist außerdem wichtig in einem Multiplayer-Spiel, dass man Freund und Feind klar voneinander unterscheiden kann. Deshalb verwenden wir auch Rim Lighting, das ist eine Art schimmernder **Halo**-Effekt, wie man ihn durch Licht von hinten erhält."
PC Games: Was sind deine bevorzugten Charakterklassen, mit denen du zum Erfolg deines Teams beiträgst?
Brown: „Ich bin eher ein vorsichtiger Spieler und bevorzuge von daher die Charakterklasse Ingenieur oder Spion. Ich bin auch nicht mehr der Jüngste, was die Reflexe angeht – deshalb mag ich solche Klassen, mit denen ich meine Gegner austricksen kann."

MODERNE ZEITEN Richtig futuristisch wirkt das Untergeschoss einer „2fort"-Basis, in unmittelbarer Nähe sind die Flaggenraum-Zugänge.

HEIZKOSTENZUSCHUSS Im Inneren der Stützpunkte befinden sich Hauptquartier-Büros, die Flammenwerfer-Klasse Pyro sorgt für behagliche Wärme.

SCHWERER JUNGE

Projektleiter Charlie Brown über den Heavy Weapons Guy: „Ein robuster Rohling, der sehr viel Schaden einstecken kann – diese Eigenschaften sollten beim Charakter-Design auf den ersten Blick rüberkommen."


Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt...
...jetzt dreht er den Spieß um.
Portale verändern alles. Erlebe zum ersten Mal, wie sich die Realität in einer Portal-Welt verbiegt: Prey setzt neue Standards, die deine Sinne voll-kommen um-krempeln.
Vielseitige Gameplay-Innovationen der Entwickler, die dir die Bullet Time bescheren, inklusive Death Walk (Sterben ist nicht länger ein Ärgernis, es macht Spaß) und Spirit Walk (verlasse den Körper für Erkundungen, Hinterhalte und zum Lösen von bewusstseinsverändernden Rätseln).
Lebende Waffen, ein treuer Begleiter, Fahrzeuge, gigantische Umgebungen, unvergessliche Momente, die für offene Münder sorgen, eine Story über Vergeltung und Schicksal und ein 3-stündiger, epischer Soundtrack von Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars) machen Prey zu einem der besten Shooter des Jahres.
Stell dir einen Ort vor, an dem die Schwerkraft nicht immer nach unten zieht. Man kann sie kontrollieren, verändern, umdrehen und sogar um kleine Planetoiden wickeln. Träumst du davon, an Wänden und Decken zu laufen? Bist du dieser neuen Herausforderung gewachsen?
PREY
„Endlich ein Shooter mit Hirn!" – GameStar
„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!" – Offizielles Xbox-Magazin
„Atemberaubend!" „Das Spiel rockt die Hütte" – PC Action
www.2kgames.de/prey
ATI
Sound Blaster X-Fi
direct song
Venom Games
3D Realms
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
2K

Portal



Was bei A reingeht, kommt bei B wieder raus – und umgekehrt. Das Bonusspiel zu Half-Life 2: Episode 2 fesselt mit originellen Portal-Puzzles.

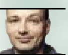
Unser Leben als Versuchskaninchen beginnt in einer geheimnisvollen Zelle, aus der es scheinbar keinen Ausgang gibt. Bis sich ein geheimnisvolles Portal öffnet, durch das man mutig schreitet – und auf der anderen Seite der Wand wieder herauskommt. Herzlichen Glückwunsch, die Testreihe kann beginnen! Bald erhalten wir eine Portalkanone, um selbst Verbindungstunnel zu bauen. Zielen, schießen, fertig: Die linke Maustaste öffnet das blaue, die rechte das rote Portal. Damit kann man viel Blödsinn anstellen. Mauern überwinden oder sich selber durch die Decke stürzen lassen (was dank der realistischen Physik den entscheidenden Schwung bringen kann, um eine ansonsten zu hohe Treppenstufe zu überwinden). Nicht nur unsere eigene Spielfigur wechselt durch Portale ihren Standort, auch Objekte passen durch. Und da wird die Sache langsam knifflig.

Flexible Durchreiche

Portal bietet nach einem sanften Einstieg immer komplexere Leveldesigns mit Elementen wie Schaltern, durch welche Kisten aktiviert werden, oder Energiekugeln, die sich mithilfe von Reflektoren (und Portalen) umleiten lassen. Bewegliche Plattformen fordern ein wenig Timing, aber generell vollbringt man entspannte Geistesarbeit mit **Half-Life 2**-Beigeschmack. Nicht nur wegen der **Source**-Engine und Havok-Physik, das Testlabor-Szenario soll auch in die Storywelt des Shooters integriert werden. Wie genau, sollen wir nach erfolgreichem Durchspielen erfahren.

Valve-Chef Gabe Newell hält dieses Spielkonzept für ähnlich bedeutsam wie die Gravity Gun in **Half-Life 2**, spätere Portale-Berücksichtigung bei zukünftigen Valve-Projekten wird nicht ausgeschlossen. Fürs Erste erscheint **Portal** als Bestandteil des **Episode 2**-Pakets, um die Resonanz bei der Kundschaft zu testen. 20 Levels sollen enthalten sein, mit dem Hammer-Editor können findige Anwender neue Puzzles dazubasteln. Das **Portal**-Team denkt derweil schon über eine Multiplayer-Variante des pfiffigen Spielprinzips nach.

HEINRICH LENHARDT



Die besten Puzzlespiele kombinieren eine verblüffend einfache, originelle Idee mit immer kniffligerem Leveldesign – Anforderungen, die **Portal** *locker erfüllt. Ich hatte ernsthaft Spaß beim Anspielen, musste durch das Portale-Prinzip um so manche Ecke denken und dabei öfters über die Sprüche der Aufpasser-Computerstimme schmunzeln.*

Entwickler: Valve
Anbieter: Steam/Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2007



FLUCHTPLAN Ein fortgeschrittener Level mit beweglichen Plattformen, Reflektoren und lästigen schwarzen Kacheln, auf die man keine Portale schießen kann.



DURCHGEMACHT Ein Objekt wird durch das rote Portal (1) geschoben, ragt schon nebenan beim blauen Portal heraus (2). Solche Transfers funktionieren auch über größere Entfernungen.

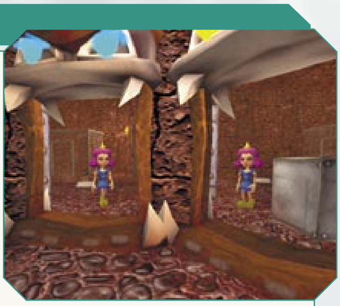
Bildungsoffensive: Spieleschöpfer von der Schulbank

Dem Nachwuchs eine Chance: Für Portal heuerte Valve sieben Uni-Absolventen samt ihrer Spielideen an.

Digipen ist eine Privatuniversität in Redmond bei Seattle, deren Kurse eine Spieleindustrie-freundliche Ausbildung vermitteln. Sieben Studenten programmierten dort als Abschlussarbeit ein Puzzlespiel namens **Narbacular Drop**, bei dem man eine sprungbehinderte Prinzessin durch den Bau von Portalen aus ihrem Fantasy-Gefängnis rettet. Robyn Walker von Valve sah als Jury-Gastmitglied das Spiel, lud daraufhin die ganze Truppe zu einer Vorführung im Büro von Chef Gabe Newell ein – und eine Viertelstunde später hatten alle sieben Absolventen Job-Angebote in der Tasche.



◀ **DAS PORTAL-TEAM** Von links nach rechts: Scott Klintworth, Kim Swift, Garret Rickey, Realm Lovejoy, Jeep Barnett, Dave Kircher sowie (nicht im Bild) Paul Graham.



▲ **LEISTUNGSKURS PORTALE** Das **Portal**-Spielkonzept entsprang dem Hochschulprojekt **Narbacular Drop**.



GETÜMMEL Während der Feldschlacht zwischen imperialen Truppen und Skaven-Soldaten wird ordentlich Staub aufgewirbelt.



BELAGERUNG Einige der Karten bieten Festungsszenarien, in denen neben Geschützen auch Belagerungstürme, Rammen und Leitern zum Einsatz kommen.

Mark of Chaos

AUF DVD
- Vor Ort bei Black Hole Entertainment
- Zwei Trailer

Das Imperium ist in Gefahr: Aus dem Norden dringen dämonische Krieger und Orks in die Lande der Menschen ein. Halten Sie die Horden auf!

Blutgott Khorne ist durstig. Durstig nach dem roten Lebenssaft, welcher durch die Adern der Menschen fließt. Jene trachtet er zu unterjochen, um einen steten Strom des kostbaren Nasses zu ermöglichen, auf dass seine Kehle niemals trocken bleibt. So bringt er unaufhörlich Chaos über das Menschenimperium und verwandelt harmlose Bürger in blutrünstige Monster. Acht Jahre ist es mittlerweile her, dass Sie den mächtigen Armeen des Chaos zuletzt Einhalt geboten haben: 1998 erschien **Dark Omen,** das bislang letzte **Warhammer**-Strategiespiel für den PC. Die Zeit des Wartens hat jetzt ein Ende, denn Khornes Armeen setzen mit **Mark of Chaos** zum erneuten Sturm an.

Entwickelt wird der potenzielle Hit von der ungarischen Spieleschmiede Black Hole Entertainment, bekannt durch das gelungene **Armies of Exigo**. In Budapest arbeitet man bereits mit Hochdruck am Feintuning. PC Games hatte dennoch Gelegenheit, vor Ort einen genauen Blick auf die aktuelle Version zu werfen.

Grafisch der Hammer

Die Optik von **Warhammer: Mark of Chaos** stellt alle bisher erschienenen Strategiespiele in den Schatten. Einmal an einen Chaoskrieger herangezoomt, erkennen Sie extrem viele Details, die man in dieser Qualität nicht erwartet. Ihre Truppen lassen sich sogar so zusammenstellen, dass die Soldaten unterschiedliche Gesichter haben. Ein echtes Novum, wenn man an Genrekollegen à la **Age of Empires 3** oder **Schlacht um Mittelerde 2** denkt. Dazu zaubern das Terrain sowie die Licht- und Partikeleffekte sogar hartgesottenen Spieletestern ein Lächeln auf die Lippen. Prallen Kämpfer aufeinander, tauchen sie den Boden schnell in virtuelles Blut. Große und mächtige Einheiten bilden hier die Höhepunkte: Chris Wren, Senior Producer beim Publisher Bandai Namco, führte uns ein Gefecht zwischen einem Riesen und einer Schar Orks vor. Der glaubwürdig animierte Riese rammte die grünhäutigen Kollegen mit seiner Keule buchstäblich in den Boden! Die Überreste gefallener Krieger verschwinden außerdem nicht einfach, sondern bleiben bis zum Ende der Schlacht liegen. Das trägt wesentlich zur Authentizität des Szenarios bei. Schade nur, dass die meisten Gefechte aus der Vogelperspektive geführt werden, denn so gehen viele optische Schmankerl am

SCHWERE KAVALLERIE Reiter sind ideal, um Schwertkämpfer, Bogenschützen oder Kanonen auszuschalten.



SCHLACHTGETÜMMEL Spitzohrige Hochelfen wehren sich gegen einen Ansturm der Rattenkrieger des Skaven-Volkes.



VERZAUBERT Vor der Kulisse einer altdeutsch anmutenden Gemeinde zeigt ein Magier seine Kunst.

DUELL DER CHAMPIONS

Bis zu vier Helden dürfen Warhammer-Armeen enthalten. Wir zeigen Ihnen, was die Fantasy-Recken auf dem Kasten haben.



Duellmodus
Treffen Sie auf dem Schlachtfeld auf einen feindlichen Held, können Sie ihn mit einem Ihrer Champions zum Duell auffordern. Andere Einheiten greifen in diesen Zweikampf nicht ein und Sie dürfen lediglich die Zaubersprüche Ihres Recken einsetzen. Wägen Sie also vorher ab, ob überhaupt eine Siegchance besteht. Bis zu 40 Levels steigen die Protagonisten auf und sie werden mit jeder Stufe mächtiger.



Skilltree
Der Skilltree (Baum der Fähigkeiten) kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Kein Wunder, erinnert er doch stark an **World of Warcraft**. Aus drei Skill-Kategorien wählen Sie: Kampf, Kommando und Duell. Die einzelnen Fähigkeiten lassen sich in bis zu fünf Stufen verbessern. Pro Champion-Level erhalten Sie einen Skill-Punkt, den Sie dann hier investieren.


FATAL Eine Horde Goblins überrennt eine Gruppe Bogenschützen. Wären die Fernkämpfer von Schwertträgern gedeckt worden, bliebe ihnen dieses Schicksal erspart.

Spieler vorbei. Zoomen Sie zu nah heran, verlieren Sie gerade bei großen Schlachten den Überblick. Black Hole Entertainment hat sogar eine Art Satellitenkamera eingebaut. Drücken Sie die Taste „V“, fährt die Kamera so weit hoch, dass ein Großteil der Spielkarte zu überschauen ist.

Heldenhaft

Kaum zu übersehen sind dagegen die Helden, hier Champions genannt. Kreaturen wie beispielsweise Thorgar der Blutige bilden die Speerspitze jeder Armee. Sie besitzen allerdings nicht nur drei, vier zusätzliche Fertigkeiten wie ihre Berufskollegen aus **Warcraft 3**. Waschechte **Warhammer**-Heroen verfügen nach dem Vorbild von **World of Warcraft** über eine ganze Palette an Zaubertricks, die in einem Skilltree angeordnet sind. Pro aufgestiegenen Level dürfen Sie einen Punkt einsetzen, um verschiedene Fertigkeiten aus den Kategorien Kampf, Kommando und Duell zu erlangen. Das Duell entspricht einer Art Spiel im Spiel. Treffen zwei Champions aufeinander, entwickelt sich ein Zweikampf (siehe Extrakasten links). Der Verlierer hinterlässt – ganz im Stil von **Diablo 2** – nützliche Gegenstände oder Gold (Loot). Der Spieler bleibt bei Duellen aber nicht passiver Zuschauer; er greift ein, indem er erlernte Fähigkeiten ausspielt. Um diese Magie zu wirken, brauchen Sie Mana. Die einzelnen Helden und Einheiten besitzen allerdings keine individuellen Manabalken, Ihre gesamte Armee schöpft stattdessen aus einem gemeinsamen Reservoir. Reicht die Zauberenergie nicht mehr aus oder ist eine Niederlage generell absehbar, dürfen Sie auch aus dem Duell flüchten. Kommt Ihr Held davon, verliert er seine Kampfmoral.

> Warhammer-Einheiten haben spezielle Abneigungen gegen bestimmte Gegner, die sie ungeachtet Ihrer Befehle angreifen.

Aggro, Moral und Co.

Warhammer: Mark of Chaos ist nicht nur in Bezug auf die Grafik und Helden anders, auch das Kampfsystem unterscheidet sich stark von der Konkurrenz. Die für ein Echtzeit-Strategiespiel wichtigste Neuerung ist das Aggro-Prinzip. Wenn Sie schon mal in ein MMORPG hineingeschnuppert haben, kennen Sie den Begriff bereits. Für alle Neulinge: Aggro bedeutet, dass Kreaturen aggressiv auf andere Wesen reagieren. Wird der Aggressionsradius betreten, greift die Kreatur an. Auch bei **Warhammer: Mark of Chaos** ist das so. Einige Einheiten haben spezielle Abneigungen gegen bestimmte Gegner und greifen sie – ungeachtet Ihrer Befehle – an, sobald sie ihnen zu nahe kommen. So vermitteln die Entwickler noch mehr Schlachtfeldatmosphäre. Schließlich tun auch in der Realität Soldaten nicht immer das, was Vorgesetzte von ihnen erwarten. Nicht neu, aber in Echtzeit-Strategiespielen eher selten gesehen, ist der Einsatz von Moral und Flankenattacken.

In **Mark of Chaos** besitzt jede Einheit einen individuellen Moralbalken. Unerfahrene Lanzenträger lassen sich beispielsweise wesentlich schneller ins Bockshorn jagen als dickbäuchige Höhlentrolle mit Veteranenstatus. Ist die Moral gen null gesunken, flüchtet die Truppe erst einmal in Sicherheit und baut dann die Moral langsam wieder auf. Ein Rückzug wird jedoch nicht nur durch hohe Verluste ausgelöst. Beschießen Sie Ihre Gegner von einer Flankenposition aus oder von hinten, geraten die Reihen schnell in Panik.

Vier Völker

Von den rund 20 Völkern des **Warhammer**-Universums sind vier in **Mark of Chaos** vollständig vertreten: das Menschenimperium, das Chaos, die Hochelfen und die rattenartigen Skaven. Mithilfe des Armee-Designers verpassen Sie Ihren Heeren eine eigene Note. Per Mausklick legen Sie Wappen, Uniformen, Farben und sogar die Gesichter der Mannen fest. Übrigens: Wer Goblins oder Zwerge in der Völkerliste vermisst, braucht sich nicht zu sorgen. Sie dürfen Söldner aus weiteren Fraktionen anwerben

SO SPIELT SICH WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Mark of Chaos ist ein enorm komplexes Fantasy-Strategiespiel. Wir beleuchten die Details.

Maßstab
Gebäude und Einheiten sind maßstabsgetreu (1:1-Verhältnis). Das unterstreicht den Anspruch der Entwickler, eine möglichst glaubwürdige Fantasy-Welt zu erschaffen.

Gebäude
Verschanzen sich Einheiten in Gebäuden, erhalten sie einen Verteidigungsbonus. Einmal zerstörte Häuser, Mauern oder Brücken lassen sich während der Schlacht nicht wieder errichten.

Formationen
Alle Einheiten nehmen Formationen ein. Pikeniere igeln sich zum Beispiel zum Schutz gegen Reiter ein. Schwertkämpfer bilden nur enge oder weite Formationen. Die Ausrichtung der Formation ist extrem wichtig. Beschießt Sie der Gegner von der Flanke oder gar von hinten, sinkt der eigene Moralwert und die Soldaten flüchten.

Pulverschwaden
Durch das Feuer von Kanonen und Musketieren zieht Pulverdampf über das Schlachtfeld. Truppen wirbeln zusätzlich Staub auf. Größere Einheiten kündigen sich also über große Entfernung an.

Staffelung
Auch bei **Warhammer: Mark of Chaos** gilt: Schwertkämpfer stehen an vorderster Front, Fernkämpfer etwas weiter hinten. Wird ein Musketentrupp von feindlichen Nahkämpfern überrascht, sind die Schützen schnell überwältigt.

Die Siedler
Kleine Siedlungen, große Städte und sogar Festungen befinden sich auf vielen Karten. Einige Gebäude geben nicht nur Deckung, sie bieten auch die Möglichkeit, gegen Gold Truppen aufzufüllen oder neue Einheiten anzuwerben.

Artillerie
Geschütze müssen Sie zwar nicht auf- und abprotzen, allerdings braucht die Besatzung einige Sekunden zum Nachladen. Stört der Gegner diesen Vorgang, kommt die Kanone nicht zum erneuten Schuss.

Feuergenauigkeit
Erfahrung ist entscheidend, wenn es darum geht, dass Ihre Fernkämpfer den Gegner auch treffen. Veteranen richten mehr Schaden in den feindlichen Reihen an als grüne Truppen. Und Vorsicht, dass Sie keine eigenen Einheiten treffen!

oder eigene Söldnerarmeen aufstellen, die beispielsweise nur aus Orks bestehen. Mehr vollwertige Rassen wird es erst mit den bereits angedachten Add-ons geben.

Die Spielmodi

Für den Einzelspielermodus von **Warhammer: Mark of Chaos** sind zwei Kampagnen in der Mache: aufseiten des heiligen Imperiums und des teuflischen Chaos. Für die teildynamischen Kampagnen schlagen mindestens 25 Missionen zu Buche. Teildynamisch bedeutet, dass Sie zwischen den Hauptaufgaben nach Gutdünken Nebenmissionen erfüllen dürfen, um zum Beispiel Ihren Champion zu leveln oder mehr Gold für Waffen-Upgrades einzunehmen. Die Armeen ziehen Sie auf einer äußerst sehenswerten 3D-Karte umher. Zwischen Wolkenfetzen strömt Sonnenlicht hindurch und beleuchtet eine Landschaft, die wie eine Mischung aus Luftbildaufnahme und Kartenmaterial von anno dazumal wirkt.

Neben den Kampagnen lassen sich auch Sofortgefechte spielen. Hier stellen Sie fix eine Armee auf, wählen KI-Gegner- oder -Verbündete aus und los geht's. Ähnlich gestrickt ist der Mehrspielermodus. Bis zu sechs Spieler tummeln sich auf rund 40 Multiplayer-Karten. Einen Risikomodus wie in **Schlacht um Mittelerde 2** wird es aber vorerst nicht geben. Kleiner Trost: Unter den 40 Karten sind auch einige Festungsszenarien, in denen eine Partei den Angreifer und die andere den Verteidiger stellt. Im Stil von **Stronghold** besetzen Verteidiger Wälle und Türme, während Angreifer mit Leitern, Kanonen, Rammen und Belagerungstürmen anrücken. Bei einer Präsentation vor Ort funktionierte die Belagerung hinsichtlich der Wegfindung bereits außerordentlich gut. Verteidiger besetzen in Windeseile Wälle und Türme, während Angreifer mit Sturmleitern das Mauerwerk erklimmen. Auf den Zinnen entbrennt darauf ein blutiger Nahkampf zwischen imperialen Soldaten und Chaoskriegern. Selbst ein Teileinsturz des Mauerwerks bringt die Wegfindungs-KI nicht aus dem Konzept. Nachdem die Verteidiger überwältigt sind, stürmen die Angreifer über eine andere Treppe auf den Innenhof der Chaos-Festung. (oh)

OLIVER HAAKE

*Seit Monaten steht **Warhammer: Mark of Chaos** ganz oben auf meiner Wunschliste. Gerade deshalb war ich auf den Entwicklerbesuch extrem gespannt. Bezüglich des Einzelspielermodus hat das Spiel meine Erwartungen voll erfüllt. Die Schlachten sind grafisch opulent in Szene gesetzt, die Anzahl der Kämpfer ist gewaltig. Der Mehrspielerteil braucht jedoch dringend weitere Spielvarianten. Die schön anzusehenden, aber kurzen Multiplayer-Gefechte scheinen mir nicht genügend Langzeitmotivation zu bieten.*

Entwickler: Black Hole Entertainment
Anbieter: Bandai Namco/Deep Silver
Termin: Oktober 2006

AUF DVD
▮ Trailer

STATUS-MATTE Die erreichte Charakterstufe wirkt sich auf gewisse Äußerlichkeiten aus, so wächst Zwergen auf höheren Levels ein längerer Bart.



REGER ANDRANG Bei vielen Missionen arbeiten mehrere Spieler zusammen, hier ist eine Runde Monster-Bashing fällig.



RESPEKT VOR DEM ALTER Schon seit über 20 Jahren wächst und gedeiht das stattliche **Warhammer**-Szenario.

Warhammer Online

Age of Reckoning | Tausende ziehen in einen Online-Krieg, gegen den die PvP-Aktivitäten anderer Multiplayer-Online-Rollenspiele wie Kindergeburtstage anmuten.

Dieser Konflikt tobt seit fast einem Vierteljahrhundert, ist grimmig und gemein, hat zugleich auch einen Sinn für schwarzen Humor. Ausgedacht hat man sich das Fantasy-Schlachtenszenario **Warhammer** in England, bei einer Firma namens Games Workshop. Die macht taktische „Tabletop"-Gesellschaftsspiele, so richtig mit Plastikfiguren, also ziemlich Old School. Doch bis Ende 2007 soll daraus einer der größten Herausforderer des Online-Rollenspielkönigs **World of Warcraft** entspringen. Denn ein im Genre versiertes Entwicklerteam (**Camelot**-Bauherr Mythic Entertainment), frisch aufgekauft vom weltweit größten Spiele-Publisher (Electronic Arts), entwickelt mit Volldampf **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

Gepflegte Feindschaften

Man frage einen x-beliebigen Mythic-Mitarbeiter, wie man nun die Menschheit von **World of Warcraft** weglotsen wolle, und als erstes Argument bekommt man „Realm versus Realm" zu hören. Sprich: Der Spieler ist Teil eines übergeordneten Konflikts zweier verfeindeter Reiche und spürt das in allen Fasern des Welt-Designs. Der Kampf zwischen den Armeen der Ordnung und der Zerstörung ist von der ersten Startzone an in sämtliche Spielgebiete integriert. Pro Seite tummeln sich drei Völker, die spezielle Intimfeindschaften pflegen: Zwerge gegen „Grünhäutige" (Orks und Kobolde), Hoch- gegen Dunkelelfen sowie Imperium- gegen Chaos-Menschen.

Und ewig lockt das PvP

Auf jeder Karte gibt es bestimmte Ecken, in denen „Player vs. Player"-Regeln (PvP) gelten, menschliche Spieler sich also gegenseitig bekämpfen können. Wer in dieser Hinsicht konfliktscheu ist und lieber solo vor sich hinquesten möchte, bleibt jenen klar ausgeschilderten Schlachtfeldern einfach fern. Wie Sie sich höheren Erfahrungsstufen entgegenleveln, bleibt Ihnen überlassen. Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und Schätzen gibt es sowohl für die Bekämpfung von Computermonstern als auch für Schlachten gegen Spieler der Feindesseite.

Auf einer Pressekonferenz im Hauptquartier von Electronic Arts ließ sich kürzlich eine Alpha-Version anspielen. Erst knapp ein Jahr sei das Spiel voll in Produktion, betonte Executive Producer Jeff Hickman, gerade bei der Grafik würde sich noch einiges tun. Stilistisch tendiert man zu kräftigen Farben und Bilderbuch-Charme, ohne dass dabei eine Ansichtskarten-Heimeligkeit à la **World of Warcraft** herauskommt. Die Welt von **Warhammer Online** wirkt vielmehr düster und angeschmuddelt.

Kämpfe mit Moral und Taktik

Die Bedienung hält sich weitgehend an Genre-Standards, mit den „WASD"-Tasten lassen Sie Ihren Charakter durch die Spielwelt laufen. Bei Kämpfen gibt es die übliche halbautomatische Standardattacke, zu der Sie Sonderfähigkeiten beisteuern. Je nach Spezialtechnik verbraucht man dabei eine bestimmte Anzahl von Action-Punkten, der entsprechende gelbe Balken füllt sich aber recht rasch wieder von selbst auf. „Moral" hat sich auch einen eigenen Balken verdient, aber deshalb wird keiner fahnenflüchtig. Je mehr man kämpft, desto mehr Moralpunkte kommen zusammen, die der Spieler dann zum Auslösen von schönen Effekten wie einem Stärke-Buff oder einer Runde Heilung nutzt. Das Ganze erschließt sich in fünf Stufen; wer also länger wartet, kann etwas Schöneres auslösen. Kleinkram erreicht man auch solo, doch die moralischen Top-Fähigkeiten lassen sich nur in Gruppen erreichen.

Bevor man in die Schlacht zieht, besteht ein gewisser Planungsbedarf. Sie können nämlich eine vom Erfahrungslevel abhängige Anzahl von „Taktiken" für Ihren Charakter aktivieren. Darunter versteht man gewisse Boni und Spezialisierungen; steht ein Ausflug in Troll-haltige Gefilde bevor, ist zum Beispiel „+ 5% Schaden gegen Trolle" sinnvoll. Eben mal so mitten im Kampf lässt sich aber nichts drehen, voraussichtlich mindestens 30 Minuten soll es dauern, bis man seine Taktikeinstellungen wieder ändern darf. Der Reiz dieses Konzepts: Je nach geplanter Mission oder Gruppen-Rollenverteilung können Sie Ihre Klasse für bestimmte Aufgaben optimieren.

Formen des Zusammenspiels

Dem Thema „Zusammenspiel mit anderen Leuten" widmet das Entwicklerteam so einiges an zusammenführenden Ideen. So gibt es neben den herkömmlichen Solomissionen auch „öffentliche Quests". Zu deren Erfüllung tragen alle Spieler in der Nähe bei, ohne dass diese erst eine Gruppe gründen müssen. „Missionen teilen, ohne sich dabei in die Quere zu kommen", nennt es

WARHAMMER VS. WORLD OF WARCRAFT



Viele spielerische Details sind bei Warhammer Online noch offen, aber in einigen wichtigen Kategorien deuten sich jetzt schon grundlegende Unterschiede zum Genre-Regenten World of Warcraft an.

WARHAMMER ONLINE	WORLD OF WARCRAFT
So funktioniert PvP (Spieler gegen Spieler)	
Es gibt keine verschiedenen Spielwelt-Server-Varianten, jede Zone (inklusive Newbie-Startregionen) enthält stattdessen PvP-Bereiche. Der Schwerpunkt liegt auf Missionen, bei denen Spielergruppen gegeneinander antreten und strategische Ziele für ihr Reich erfüllen.	Bei der Charaktergenerierung legt man sich fest, ob man auf einem PvP-Server spielen will, bei dem man in den meisten Zonen von anderen Mitspielern angegriffen werden kann. Auf „normalen" Servern beschränkt sich PvP dagegen auf wenige spezielle Schlachtfelder.
Das baut Helden auf	
Beim Karrieresystem wählt man zwischen verschiedenen Spezialisierungspfaden. Level-Beförderungen kann auch erreichen, wer sich ganz auf PvP-Aktivitäten konzentriert (solofreundliche Quests gegen Computergegner gibt es obendrein).	Es gibt neun Klassen, deren Stärken sich durch Vergabe von Talentpunkten individualisieren lassen. Erfahrungspunkte für Level-Beförderungen erreichen Sie primär durch Quests, die meist auf Kämpfe gegen Computermonster hinauslaufen.
So verwöhnt man Sie	
Warhammer enthält eine Art eingebauten Spielwegweiser zum Nachschlagen sowie Hilfsfunktionen, um Spieler stressfrei zusammenzubringen und Gruppen zu organisieren.	Komfortable Bedienung, schnelle Charakterentwicklung zu Spielbeginn, leichte Startregionen mit einer großen Fülle an Solo-spieler-freundlichen Missionen.





GRÜNE FRAKTION Orks sind ein sehr kämpferisches, aber geistig nur bedingt belastbares Völkchen. Magieorientierte Berufe überlassen sie deshalb den Kobolden. Zusammen bildet man die „Grünhäute"-Koalition; gemeinsames Interesse: Zwerge killen.

ANPACKEN! Für Zwerge ist die tüftelfreudige Ingenieursklasse geplant, die Belagerungswaffen installiert.

INTERVIEW MIT LANCE ROBERTSON

„DER KRIEG IST IN JEDER EINZELNEN ZONE SPÜRBAR."



LANCE ROBERTSON ist Produzent bei Mythic Entertainment.

PC Games: Was macht **Warhammer Online** besser als andere Online-Rollenspiele?

Robertson: „Unser Spiel ist von vornherein auf den Kampf zwischen zwei Reichen ausgelegt worden. Dieser Krieg ist in jeder einzelnen Zone spürbar. Das ist sehr wichtig, denn dadurch können die Spieler beim Karrieresystem sowohl durch die Auseinandersetzung Spieler gegen Spieler vorankommen als auch durch Missionen gegen Computergegner."

PC Games: Dark Age of Camelot setzte noch auf eine Eigenbau-Fantasy-Welt, jetzt greift ihr auf die **Warhammer**-Lizenz zurück. Was bringt die euch?

Robertson: „Das **Warhammer**-Spieluniversum steht für eine gewisse Raubeinigkeit, viel Humor und gewaltige epische Schlachten. Dieser andauernde Konflikt führt zu einem Kampagnen-Spielverlauf. Hier versuchst du Zonen zu besetzen und die Frontlinien bis zur gegnerischen Hauptstadt zu verschieben, um diese zu plündern. Dadurch ergeben sich alle möglichen Belohnungsgelegenheiten für dein Team."

PC Games: Ihr betont immer wieder die Integration von PvP, aber ist das nicht ein Feature, das sich vor allem an Profis und weniger an Einsteiger wendet?

Robertson: „Wer nicht gegen andere Spieler kämpfen will, der erledigt halt nur Quests. Wir wollen, dass du PvP ausprobierst, zwingen dich aber zu nichts. Das Interface wird einfach zu verstehen und zu bedienen sein. Davon profitiert auch das PvP-Spiel, denn das muss schließlich nicht übermäßig kompliziert sein, um Spaß zu machen. Wir denken deshalb, dass wir sowohl Einsteiger als auch Hardcore-Spieler ansprechen."

PC Games: Was hat sich für euch geändert, seit Mythic Entertainment zu Electronic Arts gehört?

Robertson: „Wir haben den Vertrag ja erst vor kurzem unterzeichnet und müssen nunmal sehen, wie sich das alles auswirkt. Aber wir sehen diverse mögliche positive Effekte aus diesem Handel entstehen. Electronic Arts kann uns zum Beispiel mit neuen Technologien versorgen und uns helfen, diese im Spiel einzubauen."

PC Games: Gibt es konkrete Auswirkungen auf die Entwicklung von **Warhammer Online**?

Robertson: „Hier und da könnten je nach Bedarf vielleicht Entwicklungs-Ressourcen dazukommen. Aber wir hatten schon von Tag eins an einen soliden Plan für **Warhammer Online**, das Design steht und wir sind voll im Implementierungsmodus. Wir haben hier ein überzeugendes Produkt – und das war ja einer der Gründe, warum Electronic Arts uns so interessant fand."

Jeff Hickman. Zum Beispiel killt jeder vor sich hin, bis die geforderte Monstermenge erlegt ist, und am Ende wird die Belohnung automatisch geteilt.

Mythic plant auch eine Partnervermittlungsautomatik, die anschlusswillige Spieler zusammenführt: „Wenn du solo bist, dann bringen wir dich unter; du musst dich nicht selbst um die Gruppenorganisation kümmern." Für Fortgeschrittene gibt es Delikatessen wie die „Szenario-Quests", bei denen sich Gruppen zu Spieler-gegen-Spieler-Einsätzen versammeln. Alles im Rahmen des Konflikts der beiden Reiche: Die Hauptstädte laden zum Überfallen ein, denn sie sind nur durch drei Zonen voneinander getrennt. Sind gewisse Vorbedingungen erfüllt, lässt sich eine Stadt vorübergehend besetzen und der König des anderen Reiches als Gefangener nehmen und in den eigenen Kerker stecken.

Liebes Tagebuch ...

Online-Rollenspielen wird oft die eigene Komplexität zum Verhängnis. Was sich wo befindet, welche Besonderheiten bestimmte Gegnertypen und Gegenstände haben, können Sie bei **Warhammer Online** innerhalb des Spiels nachschlagen. Der jederzeit aufrufbare „Foliant des Wissens" erweitert sich automatisch um Einträge, wenn Sie neue Entdeckungen machen und entwickelt sich so zu einer Chronik Ihrer Helden-Abenteuer. Inklusive persönlicher Statistiken wie „So oft habe ich diese Monstersorte schon gekillt". Für neue Einträge gibt es zudem Erfahrungspunkte, das Sammeln von Wissen und das Erforschen der Welt hilft also auch bei Charakterstufen-Beförderungen.

DER MEINT'S ERNST Bunt und plakativ soll die Spielwelt wirken, jedoch inszeniert mit einem gesunden Schuss düsterer Grimmigkeit.

HEINRICH LENHARDT 

Spannend wird **Warhammer Online**, *wenn die PvP-Integration wirklich so gründlich wie geplant gelingt, ohne dass deswegen Leute belästigt werden, die nur Computermonster verkloppen wollen. Denn die gehobene Kriegsführung mit Besetzung von Territorien und Städten scheint ein probates Mittelchen gegen Endgame-Langeweile zu sein. Das Szenario gefällt, weil es seine martialische Fantasy-Kriegslust auch ein bisschen auf die selbstironische leichte Schulter nimmt. Damit daraus ein richtiger* **WoW**-*Schreck entsteht, sollten sich die Grafiker aber noch etwas mehr ins Zeug legen.*

Entwickler: Mythic Entertainment
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2007



World of Warhammer

Lange bevor Blizzard PC-Spieler mit **Warcraft** und **Starcraft** glücklich machte, kloppten sich schon Orks und Marines auf den Tischen von Games Workshop.

Grünhäutige Orks und dunkel gepanzerte Dämonen-Krieger bedrohen eine kleine Siedlung, in der sich menschliche Gewehrschützen, Pikeniere und Schwertkämpfer verschanzt haben. Plötzlich ertönt eine Stimme auf dem Schlachtfeld: „So, ich würfle jetzt erst mal für meine Musketiere ...“ Bunte Kunststoffwürfel purzeln vor den Einheiten nieder, danach erscheint ein Lineal auf dem Kampfplatz, versehen mit einer Zolleinteilung.

Keine Sorge, Sie lesen jetzt nicht die Zeilen eines durchgeknallten Redakteurs, sondern lediglich die Kurzbeschreibung einer Spielszene aus der Miniaturwelt des Brettspiels (Tabletop) **Warhammer**. Moment, spielt man das nicht auf dem PC, von wegen **Mark of Chaos**, **Dawn of War** und so? Schon richtig, aber **Warhammer** gibt es nicht erst seit dem PC-Zeitalter: Erfinder und Lizenzinhaber Games Workshop blickt auf ein inzwischen 31-jähriges Bestehen zurück. Seit 1994 an der Börse notiert, beschäftigt die Firma heute über 3.200 Mitarbeiter und verkauft seine Brettspiele erfolgreich in aller Welt, Tendenz steigend.

Erfolgsgeheimnis

Wir wollten genauer wissen, was die Faszination dieses Spieluniversums ausmacht, und reisten daher im heißen Juli direkt nach Nottingham, ins Hauptquartier von Games Workshop. Dort führte uns Mitarbeiter Stuart Mathews ins eindrucksvolle Museum (siehe Video) der Firma, um ein wenig zu plaudern: „Beim klassischen **Warhammer**-Tabletop bekriegen sich zwei oder mehr Spieler mit ihren Armeen. Als Szenariohintergrund dient dabei eine mittelalterliche Fantasy-Welt, die einen modifizierten Globus der uns bekannten Erde nutzt.“ Designer und Autoren von Games Workshop haben dazu eine Vielzahl an Territorien und fantastischer Rassen erdacht. Klassische Vertreter wie Orks, Goblins, Zwerge, Elfen tummeln sich dort mit bizarren Wesen wie den rattenähnlichen Skaven, den martialischen Chaostruppen oder Legionen von Untoten. Richtiges Leben erfährt das regelintensive Brettspiel durch die Miniaturfiguren. Anfangs aus Metall, inzwischen aus Kunststoff gefertigt, gibt es tausende feinst modellierter Einheiten, die von den Spielern in Workshops liebevoll angemalt werden. Auch in Deutschland sind über 30 solcher Hobbyzentren ansässig: Dort treffen sich Spieler zum Malen, zur Gestaltung aufwändiger Spielfelder und natürlich, um Schlachten auszutragen. Die Fans freuen sich über unendlich viel Zubehör: Armeebücher, die jede Fraktion bis ins Detail beschreiben, und Kodexbücher mit Hintergrundinformationen zu den Völkern, Gottheiten und den Religionen im Universum gibt es ebenso wie Romane und Comics. Dazu existieren jede Menge Fanzines, Webseiten und das offizielle Magazin **White Dwarf,** das die **Warhammer**-Jünger mit den neuesten Infos versorgt.

Neue Welten

In den Achtzigern erweiterte Games Workshop die Fantasy-Schlachten mit einem Science-Fiction-Szenario: **Warhammer 40.000 (40 K)** verlegt die Schlachten in eine ferne Zukunft, hält neue Rassen bereit, bleibt aber dem Spielprinzip treu. Das Setting ist heute genauso beliebt wie das seines Fantasy-Bruders und feiert seit **Dawn of War** auch am PC große Erfolge.

Jüngster Streich ist das **Herr der Ringe**-Tabletopspiel. Games Workshop trat einfach beherzt an Kino-Gigant New Line Cinema heran, um seine Idee für ein Mittelerde-Brettspiel vorzustellen. Miniaturen-Designer Alan und Michael Perry erschufen Testmodelle für Orks und Elben. Als Vorlage dienten lediglich Fotos. So entstanden in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die ersten Modelle. „Wir wollten nicht, dass eine andere Firma den Zuschlag bekommt, schließlich sind wir die Besten auf diesem Markt“, verkündet uns ein Mitarbeiter beim abendlichen Bier in der gemütlichen Bar der Firma, die wie eine Burg eingerichtet ist. Keine Frage, der Games Workshop ist eben ein Ort für Perfektionisten.

Dass auch PC-Spieleentwickler vom Design des **Warhammer**-Universums profitiert haben, zeigen wir Ihnen im nebenstehenden Extrakasten. (sw)

HILFREICH Games-Workshop-Mitarbeiter Stuart Mathews ist ein wandelndes **Warhammer**-Lexikon und führte uns begeistert in die Welt des Tabletop-Spiels ein.



TREFFPUNKT Täglich treffen sich Tabletop-Fans in der riesigen Spielhalle der Games-Workshop-Zentrale in Nottingham, um ihrem Hobby zu frönen.

ICH WILL'S AUCH SPIELEN

Wenn Sie jetzt Lust bekommen haben, **Warhammer Fantasy** oder **Warhammer 40.000** selbst einmal am Spieltisch auszuprobieren, suchen Sie doch einfach den nächstgelegenen Games Workshop auf. Auf der offiziellen deutschen Webseite (www.gamesworkshop.de/home/retail/index.shtm) finden Sie eine Liste mit allen Läden und deren Adressen.

WER HAT'S ERFUNDEN?

Die gezeigten PC- und Brettspielwelten besitzen etliche Gemeinsamkeiten.



Bullige Charaktere mit übertriebenen Gliedmaßen und ein brutales Schlachtszenario kennzeichneten die **Warhammer**-Reihe von Anbeginn. Der Comicstil hielt auch im **Warcraft**-Universum Einzug, in etwas abgemilderter Form.





Kleine Menschlein, die in riesigen, dicken Panzer-Rüstungen stecken – so kennen Sie sicherlich die Marines aus **Starcraft**. Doch schon elf Jahre vorher stapften in gleicher Montur die Space Marines aus **Warhammer 40 K** umher.





Zerfallene Gebäude prägen das Bild in den verseuchten Landen von **Warhammer: Mark of Chaos** (rechts). Fast könnte man meinen, durch die Untoten-Regionen bei **World of Warcraft**, zum Beispiel Tarrens Mühle (links), zu spazieren.





Auch bezüglich der Story gibt es Parallelen zwischen beiden Spieluniversen. Während bei **Warcraft 3** die Geißel der Untoten für Schrecken in Lordaeron sorgt, geht bei **Warhammer** die Chaos-Seuche um. Interessant ist der Untertitel zu **Warcraft 3: Reign of Chaos**.



UNTERSTÜTZUNG Während Sie noch mit dem MG beschäftigt sind, kümmert sich die Fliegerstaffel um den Rest.

EXPLOSIV Das explodierende Auto hat Auswirkungen auf die herumstehenden Gegner. So sparen Sie Munition.

Just Cause

Sollte Carl Johnson Urlaub auf San Esperito machen, muss er sich warm anziehen. Der Held aus GTA San Andreas bekommt Konkurrenz von Rico Rodriguez.

Die Rotoren des Flugzeugs dröhnen laut. Unten am Strand wartet Ihr Kontaktmann, der von Unbekannten umzingelt wird. Sie hechten durch die Absprungluke, rasen in wahnwitzigem Tempo dem Boden entgegen und ziehen im letzten Moment die Reißleine des Fallschirms. Am Strand ist die Hölle los! Sie landen mitten in einer Schießerei, zücken Ihre Waffe und mischen mit.

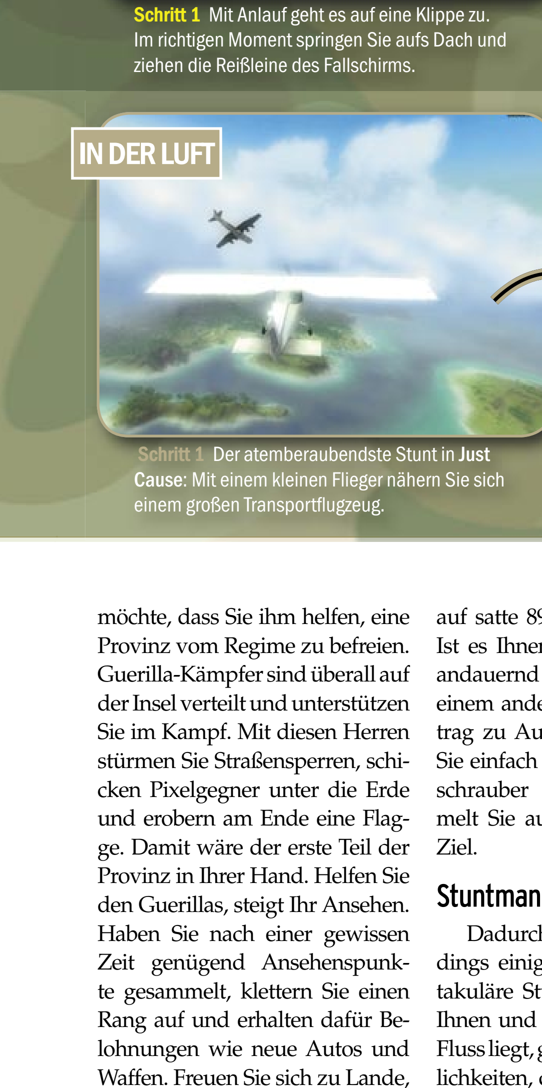
Südseeflair

Von einem sanften Einstieg haben die Entwickler wohl noch nichts gehört, aber das ist auch gut so. Mit sagenhafter Geschwindigkeit jagen Sie in Gestalt des Agenten Rico Rodriguez über die gut 1.025 km² große Insel San Esperito und versuchen, das diktatorische Regime zu vertreiben. Dazu freunden Sie sich mit den ansässigen Guerilla-Kämpfern an, unterstützen das Rioja-Drogenkartell und arbeiten gleichzeitig für die CIA. Das Ziel bleibt jedoch das Gleiche: Der Diktator muss weg. Das Erste, was Sie auf Ihrem Ausflug zu Gesicht bekommen, ist die schier endlose Weitsicht. Das komplette Eiland ist in Echtzeit berechnet, volumetrische Wolken bedecken den Himmel, vom Horizont strahlt die untergehende Sonne und aus Westen naht ein Gewitter. Das alles wird erst durch das speziell entwickelte Wettersystem des Spiels möglich. Hat es über Nacht geregnet und heizt die Sonne morgens die Erde auf, bestaunen Sie in der Frühe Bodennebel. Haben Sie die nächsten linearen Minuten in **Just Cause** gut überstanden, lässt Sie das Spiel völlig frei auf die Insel und damit die insgesamt 290 Missionen los. Wie abwechslungsreich diese Missionen gestaltet sind, lässt sich anhand der uns vorliegenden Version noch nicht sagen, nur dass bisher alles auf kurze, knackige Aufträge hinausläuft. Für Action-Fans also genau das Richtige. An der künstlichen Intelligenz der Gegner sollten die Entwickler allerdings noch arbeiten. Bisher stellen sich die Untertanen des Regimes reichlich hohl an. Deckung scheint ein Fremdwort zu sein.

Ab in die Provinz

Um möglichst schnell von A nach B zu gelangen, halten Sie einfach ein Auto an, schmeißen den Fahrer in gewohnter **GTA**-Manier raus und rasen zum nächsten Auftraggeber in der Nähe. Der

Spektakulär und hilfreich: Die Stunts in Just Cause



ZU LANDE

Schritt 1 Von vorne nähert sich ein anderes Auto. Springen Sie auf das Dach Ihres momentanen Wagens und warten Sie ab.

Schritt 2 Im richtigen Moment hechten Sie gekonnt von einem auf das andere Auto und landen auf dem Dach oder der Motorhaube.

Schritt 3 Vom Dach geht es in die Fahrerkabine. Mit Schwung befördern Sie den Fahrer hinaus und übernehmen das Vehikel.

IM WASSER

Schritt 1 Mit Anlauf geht es auf eine Klippe zu. Im richtigen Moment springen Sie aufs Dach und ziehen die Reißleine des Fallschirms.

Schritt 2 Wählen Sie während des Fluges den Greifhaken aus und visieren Sie ein vorbeifahrendes Boot an. Ziehen Sie sich ans Schiff heran.

Schritt 3 Wieder landen Sie auf dem Dach und befördern den Kapitän hinaus. Jetzt schippern Sie gemütlich ans andere Ufer.

IN DER LUFT

Schritt 1 Der atemberaubendste Stunt in **Just Cause**: Mit einem kleinen Flieger nähern Sie sich einem großen Transportflugzeug.

Schritt 2 Springen Sie vom einen auf den anderen Flieger. Sie landen auf den Tragflächen und von dort aus geht es hinein ins Cockpit .

Schritt 3 Jetzt gehört Ihnen der Flieger! Mit diesem Flugzeug sind Sie schneller unterwegs und gelangen fix zum nächsten Auftrag.

möchte, dass Sie ihm helfen, eine Provinz vom Regime zu befreien. Guerilla-Kämpfer sind überall auf der Insel verteilt und unterstützen Sie im Kampf. Mit diesen Herren stürmen Sie Straßensperren, schicken Pixelgegner unter die Erde und erobern am Ende eine Flagge. Damit wäre der erste Teil der Provinz in Ihrer Hand. Helfen Sie den Guerillas, steigt Ihr Ansehen. Haben Sie nach einer gewissen Zeit genügend Ansehenspunkte gesammelt, klettern Sie einen Rang auf und erhalten dafür Belohnungen wie neue Autos und Waffen. Freuen Sie sich zu Lande, auf dem Wasser und in der Luft auf satte 89 fahrbare Untersätze. Ist es Ihnen allerdings zu lästig, andauernd mit dem Auto oder einem anderen Gefährt von Auftrag zu Auftrag zu reisen, rufen Sie einfach die Eskorte. Ein Hubschrauber kommt vorbei, sammelt Sie auf und bringt Sie ans Ziel.

Stuntman gesucht

Dadurch verpassen Sie allerdings einigen Spaß sowie spektakuläre Stunts. Wenn zwischen Ihnen und Ihrem Ziel ein breiter Fluss liegt, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, diesen zu überqueren. Eine solche Option ist eine Mischung aus Auto, Fallschirm und Boot. Rasen Sie mit Ihrem Wagen auf eine Schlucht zu. Kurz bevor die Karosse abhebt, springen Sie auf die Motorhaube und lassen im richtigen Moment den Fallschirm aufgehen. Mit genügend Schwung sind Sie schnell in der Luft und segeln in Richtung Ziel. Kommen Sie nicht weit genug, rüsten Sie sich mit einem Greifhaken aus. In der Luft zielen Sie auf ein Boot, der Greifhaken schnappt zu. Dann ziehen Sie sich ans Schiff heran, springen drauf und werfen kurzerhand den Kapitän über Bord. Weiter geht's zum nächsten Auftrag.

SEBASTIAN THÖING

Schicke Grafik, coole Stunts und jede Menge Action? Genau darauf habe ich gewartet. Die Freiheit ist nahezu grenzenlos. Wenn Sie eine Mission nicht spielen wollen, lassen Sie es einfach. Das erinnert an **GTA**, *macht aber gar nichts, denn* **Just Cause** *wird anders. Wenn an der KI noch gefeilt wird, dann bin ich zufrieden. Ich freue mich jedenfalls auf den September.*

Entwickler:	Avalanche Studios
Anbieter:	Eidos
Termin:	22. September 2006



STÄDTEKAMPF Die Ihren Befehlen folgenden Soldaten-Teams sind das wichtigste Hilfsmittel, um die neun Tage der Operation Market Garden zu überstehen.

Brothers in Arms 3

Hell's Highway | Andere Action-Spiele degradieren den Zweiten Weltkrieg zur Schießbude, Brothers in Arms setzt auf authentische Szenarien und Taktik-Kämpfe.

Texas ist sehr flach, was die Landschaft, aber auch die Architektur anbelangt. In der Stadt Plano trotzt ein einsames Hochhaus dem Trend zur preiswerten Flachbauweise. Unten hat eine Bank Quartier bezogen, in der Mitte hatte das FBI mal eine Filiale. In den oberen Etagen, wo man vom 13. Stock aus einen Panoramablick bis hinüber zur Metropole Dallas hat, da haben sich die Spielemacher eingenistet. Ganz oben Gearbox Software: Die Tage von Auftragskonvertierungen wie dem PC-**Halo** sind vorbei. **Brothers in Arms** nennt sich die kreative Eigenleistung, welche Squad-Taktik und Action in authentischen Zweiter-Weltkrieg-Missionen kombiniert. Der originelle spielerische Mix fand viel Anerkennung, wirkte beim in Rekordzeit nachgeschobenen Nachfolger **Earned in Blood** allerdings etwas aufgewärmt. Zu beweisen gibt es also einiges beim dritten Spiel der Serie, der mit neuer Engine, neuem Kriegsschauplatz und erheblich mehr taktischen Freiheiten gut gerüstet wirkt.

Baker geht in die Hölle

Die Sergeants Matt Baker und Joe Hartsock, Hauptcharaktere der beiden Vorgängertitel, stehen auch bei **Hell's Highway** im Mittelpunkt. Im September 1994 starten Amerikaner und Briten die Operation Market Garden, um durch massiven Einsatz von Fallschirmjägern und Panzerfahrzeugen rasch einen Korridor in den von Nazis besetzten Niederlanden zu etablieren. Damit sollte der zügige Durchmarsch über den Rhein nach Berlin und ein Kriegsgewinn noch vor Jahresende gelingen. Doch bei der Planung hatte man sich bezüglich der stationierten deutschen Truppen verschätzt, die Operation geriet schließlich zu einem Rückzugsgefecht. Für den Spieler gibt es dennoch genug Gelegenheiten für Erfolgserlebnisse: In historischen Missionen ringt man um die Kontrolle über Städte, Brücken und andere strategisch wichtige Positionen, um alliierte Truppen vor der Einkesselung zu bewahren.

Weniger starre Spielwelt

Geblieben ist die Mischung aus herkömmlicher Ego-Shooter-Steuerung und taktischen Kommandos an die Ihnen unterstellten Squads. Mittels einfacher Cursor-Anweisungen schickt man die Soldaten an eine andere Position auf dem Schlachtfeld oder ordnet Feuer auf feindliche Stellungen an. Dabei versucht der Spieler in der Regel, einen Weg auf der Karte zu finden, mit dem er den Feind von der Flanke überraschen kann. Bei **Brothers in Arms 3** sind die Levels bis zu viermal größer und weitaus dynamischer. Keine Flanke vorhanden? Dann macht man sich eben eine, Mauern und andere Teile der Spielwelt sind zerstörbar. Deckung dringend gesucht? Ein fachmännisch umgeparkter Panzer wirkt Wunder. Vielleicht bietet ein durch eine Detonation auf die Straße gepurzeltes Trümmerstück Schutzgelegenheit. Aber immer daran denken, dass so manche schöne Deckung zerbröseln mag. Nach den Vorstellungen der Gearbox-Designer sollen die Einsätze dadurch ein offeneres, nicht-lineares Spielgefühl erzeugen.

Mehr Bewegung, meine Herren!

Da ist es hilfreich, dass Ihre Spielfigur und die Squad-Soldaten über ein erheblich erweitertes Manöver-Repertoire verfügen. So kann Ihr Charakter jetzt auch am Boden entlangrobben, sich enger an die Deckung klemmen und präziser schießen. Wurde einem das Treffen bisher durch eine simulierte Ungenauigkeit erschwert, gibt es jetzt das „Langsam abdrücken"-Manöver: Zielen mit angehaltenem Atem dauert länger in der Ausführung, ist dafür aber deutlich präziser. Ein bisschen gelenkiger sind die Herren Soldaten auch geworden, überschaubere Mauern und Zäune lassen sich kletternd und springend überwinden. Ganz vorsichtig geht es im neuen Schleich-Modus zur Sache: Die ganze Truppe bewegt sich langsam und leise voran und lässt die Knarren erst mal stecken. Hilfreich, um eine Ecke erst auszukundschaften und dann mit einem gezielten Angriffskommando den Gegner zu überraschen.

Spezialisten-Squads

Bis zu drei Einsatzteams hören auf Ihr Kommando, die erhöhte Flexibilität auf dem Schlachtfeld verdanken Sie vor allem den Spezialeinheiten. In Missionen, bei denen man von einem britischer Panzer unterstützt wird, lässt sich das Gefährt präziser steuern. Jetzt bestimmen Sie die Position, das



HINTERHALT Die deutschen Soldaten am Luftabwehrgeschütz haben nicht bemerkt, dass sich Bakers Squad im Schleichmodus angepirscht hat.

TRÜMMERFELD Die Unreal-Engine 3 sorgt für größere Levels ohne Nachladepausen, mehr grafische Details und zerstörbare Objekte.

GLASSCHADEN Eine der zahlreichen Einsatzmöglichkeiten für Ihr Bazooka-Team: Heckenschützen vom Fenster vertreiben.

CHARAKTERENTWICKLUNG Ein nachdenklicher Matt Baker auf dem Weg zum Einsatz, es gibt ein Wiedersehen mit vielen Soldaten aus den Vorgängerspielen.

INTERVIEW MIT JERAMY COOKE

„Mehr Entscheidungsfreiheit, wie man an Kampfsituationen herangeht."



JERAMY COOKE ist Director bei Gearbox Software.

PC Games: Wo siehst du die wichtigsten Änderungen beim Spielablauf gegenüber früheren Serienvertretern?
Cooke: „Der taktische Kern der Vorgänger ist immer noch da. Auf dem bauen wir auf, um das Spiel zu erweitern. **Hell's Highway** ist offener und lässt dem Spieler mehr Entscheidungsfreiheit, wie er an eine Kampfsituation herangehen will. Früher war das dagegen mehr wie ein Puzzle, bei dem es vielleicht eins, zwei korrekte Wege gab, wie man eine Situation meistern könnte. Aber im neuen Spiel hast du quasi unendlich viele Möglichkeiten. Willst du zum Beispiel die Deckung des Gegners zerstören, eine Flankengelegenheit schaffen, wo vorher keine war, oder anstürmen und dabei deinen Panzer als Deckung nutzen? Eine der interessantesten neuen Taktiken ist Stealth. Jetzt kannst du um eine Stellung herumschleichen, die Routen der Patrouillen beobachten und dann überraschend zuschlagen."
PC Games: Wo sind die Grenzen der Spielwelt-Offenheit, es gibt ja immer noch eine Missionsstruktur?
Cooke: „Klar, zum einen werden wir uns an die historischen Fakten halten. Und das Spiel wird dich behutsam zu deiner nächsten Aufgabe leiten. Du bewegst dich immer noch von Missionsziel zu Missionsziel, aber die einzelnen Gebiete sind viel größer und offener. Du musst dir überlegen, von welchem Winkel du angreifen willst, welche Waffen und Taktiken du dabei einsetzt."
PC Games: Über welche wichtige Verbesserung von **Brothers in Arms 3** wird bislang zu wenig geredet?
Cooke: „Es gibt immer bessere Prozessoren und Multithread-Hardware, was vielleicht nicht so aufregend klingt, weil dadurch die Grafik nicht automatisch besser aussieht. Aber wir können künstliche Intelligenz und Verhalten dadurch verbessern. Das erlaubt den Charakteren zum Beispiel, auf realistische Weise vom Patrouillen-Verhalten zum Stealth- oder Kampf-Modus zu wechseln. Du wirst feststellen, dass die Charaktere diesmal viel glaubwürdiger wirken, weil wir mehr Prozessorleistung ausnutzen, um diese Art von Verhalten zu simulieren."
PC Games: Welche Gedanken stecken dahinter, kurze Zwischensequenzen ins Gameplay zu mischen?
Cooke: „Das neue Brotherhood-Moment-System ist dazu da, dir Sachen zu zeigen, die man normalerweise in einem Shooter nicht so richtig mitkriegen würde. Es sorgt für mehr Drama während der Spiel-Action. Wir wollen das ganze Erlebnis emotionaler machen, dieses Gefühl erzeugen, dass man wirklich an diesem Schauplatz ist. Wir denken, dass solche filmähnlichen Momente die Zutat sind, um diesen Effekt zu erreichen."
PC Games: Kann das für den Spieler nicht nervig werden, wenn er das Gefühl hat, immer wieder kurz die Kontrolle entzogen zu bekommen?
Cooke: „Das ist in der Tat ein schwieriger Balanceakt. Aber das System hat eine eigene, sehr gute künstliche Intelligenz. Sie analysiert ständig die Spielwelt und hält nach den richtigen Bedingungen für einen Brotherhood-Moment Ausschau. Wurde zum Beispiel erst kurz vorher einer gezeigt, dann weiß diese KI, dass es jetzt vielleicht nicht angebracht ist. Wenn der Spieler rumrennt, schießt und Befehle erteilt, ist das auch nicht der beste Augenblick, um ihn zu unterbrechen. Aber wenn er gerade in Deckung ist und einfach nur wartet oder nachlädt, wäre es eine gute Gelegenheit, um so einen Moment zu zeigen."
PC Games: Abteilung Zukunftsmusik: Habt ihr schon die Schauplätze für zukünftige Fortsetzungen festgelegt?
Cooke: „Wir planen **Brothers in Arms** definitiv jenseits von **Hell's Highway** weiter, viel mehr kann ich noch nicht dazu sagen. Aber wir hatten uns das immer als Serie vorgestellt und wollten Charaktere erschaffen, die man langfristig begleitet."

Schussziel und den Zeitpunkt des Abfeuerns exakt selbst – das ist wichtig, um einen zünftigen Hinterhalt zu organisieren. Zur Sicherung bestimmter Abschnitte ist die MG-Einheit sehr nützlich. Das Bazooka-Squad setzen Sie dagegen primär ein, um zerstörbare Objekte wie Mauern zu pulverisieren, dem Gegner die Deckung zu nehmen oder sich selbst neue Wege zu ebnen. Als Vehikelbekämpfer sind die Herren mit der Panzerfaust natürlich auch nicht zu verachten. Mörserschützen sind hilfreich, um verschanzte Gegner aus ihren Stellungen zu treiben. Noch kräftiger hagelt es, wenn Sie per Funker Artilleriebeschuss oder Luftbombardement bestellen. Bei allen Planungen soll die verbesserte Kartenfunktion mit einem übersichtlicheren Blickwinkel als in den Vorgängerspielen helfen.

Neue Ansichten

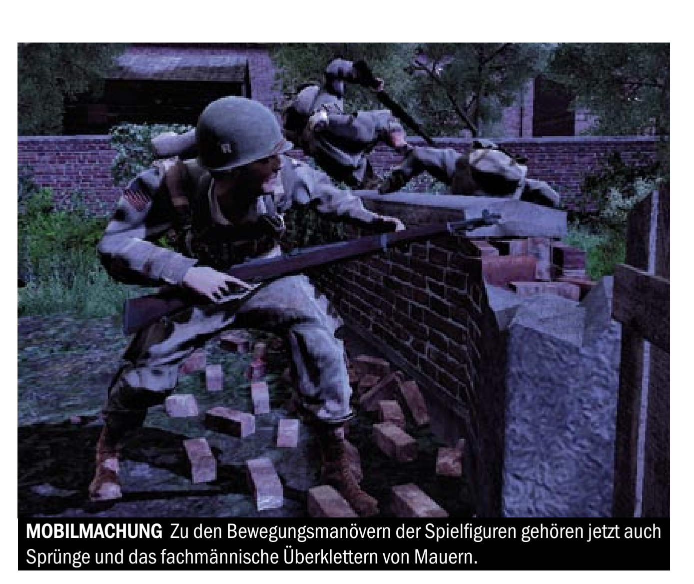
Spannend präsentiert sollen in **Brothers in Arms** die Kriegserlebnisse der Soldaten sein, die Charaktere glaubwürdig und die Dialoge ungekünstelt wirken. In dieser Disziplin legt **Hell's Highway** ordentlich zu. Die neue **Unreal**-Engine 3 erlaubt alle möglichen grafischen Tricks wie detailliertere Gesichter und Umgebungstexturen oder verbesserte Raucheffekte. Neu ist das Stilmittel der so genannten „Brotherhood-Momente". Dabei werden spektakuläre Situationen durch einen kurzen Wechsel auf einen anderen Blickwinkel dramatischer dargestellt. Wenn Sie zum Beispiel eine Granate nach vorne geworfen haben, wird die Detonation kurz aus der Nähe gezeigt.

Bei der Recherche wälzen die Gearbox-Designer fleißig Bücher und militärische Akten über die Operation Market Garden. Spielmissionen basieren auf historischen Ereignissen, Städte und Landschaften werden im **Unreal**-Editor rekonstruiert. Diese Kompetenz zahlt sich nicht nur im Spielebereich aus: Für den amerikanischen TV-Sender The History Channel produziert man mittlerweile Dokumentationen über den Zweiten Weltkrieg, bei denen zur Verdeutlichung geschichtlicher Ereignisse auch Computergrafik-Szenen aus den **Brothers in Arms**-Spielen gezeigt werden.

HEINRICH LENHARDT 

Bislang war bei **Brothers in Arms** *das Spielkonzept besser als dessen Ausführung, die einnehmende und ernsthafte Präsentation half beim Runterschlucken einiger Spieldesign-Unzulänglichkeiten. Noch nötiger als das Grafik-Upgrade waren deshalb die Vergrößerung und Öffnung der Levels. Die taktischen Freiheiten durch die neuen Soldatenteams dürften frühere Frustelemente bändigen. Wenn obendrein den bislang nur vagen Andeutungen zu einem neuen, innovativen Mehrspieler-Modus auch Taten folgen, könnte* **Hell's Highway** *den simulierten Zweiten Weltkrieg wirklich wieder spannend machen.*

Entwickler:	Gearbox
Anbieter:	Ubisoft
Termin:	1. Quartal 2007



MOBILMACHUNG Zu den Bewegungsmanövern der Spielfiguren gehören jetzt auch Sprünge und das fachmännische Überklettern von Mauern.



T · · Mobile ·
einfach näher
Mach doch!
SAMSUNG

GRAFIKPRACHT Nie sah Splinter Cell so spektakulär aus wie in **Double Agent**. Alleine der Held ist viel detaillierter dargestellt als zuvor.

FEUERWERK Sam Fisher nutzt die Verwirrung nach einer Explosion zur Flucht.

WAFFENNARR Sam Fisher findet in den Levels Upgrades für mehr Durchschlagskraft der Waffen.

KUNSTGRIFF Unser Agent macht einen Terroristen lautlos unschädlich.

SPORTLICH Eine Söldneransammlung in Kinshasa überwindet Sam, indem er sich am Seil zum nächsten Gebäude hangelt.

AM WICKEL Agenten fragen - Terroristen antworten: Sam Fisher sammelt Infos.



FILMREIF Das Anschleichen an einen Gegner wirkt durch das Motion-Capturing-Verfahren absolut lebensecht.

KÖRPEREINSATZ Schlüsselszenen wurden von Schauspielern dargestellt, um sie lebensecht auf den Computer zu übertragen.

Splinter Cell

Double Agent | Der vierte Teil des Agenten-Thrillers bietet nicht nur wegen der Grafik ein kinoreifes Spielerlebnis. PC Games besuchte das Team in Shanghai.

Würdest du einen Menschen töten, wenn du damit tausenden das Leben retten könntest?" Julian Gerighty, Co-Producer von **Splinter Cell: Double Agent** lässt seinen Blick prüfend über die verdutzt dreinblickende Journalistenrunde schweifen, die sich in Ubisofts Entwicklungsstudio in Shanghai eingefunden hat. „Genau darum geht es im dritten Teil von **Splinter Cell**", führt Gerighty aus. „Erstmals ist Sam Fisher Doppelagent und man muss im Spiel ständig schwierige Entscheidungen treffen, um nicht aufzufliegen." Je nachdem ob Fisher beispielsweise eine Geisel der Terroristen niederstreckt, um seine Loyalität zu beweisen, oder dies den Bösewichten selbst überlässt, entwickelt sich die Handlung des Agenten-Thrillers unterschiedlich weiter. Als Bankräuber eingekerkert, infiltriert Fisher Terrororganisationen und ist somit gezwungen, Straftaten zu begehen. Freilich bleibt das Konzept des Einzelkämpfers, der die Übermacht an Feinden umschleicht und mit ausgeklügelten Geheimdienst-Gimmicks leimt, erhalten.

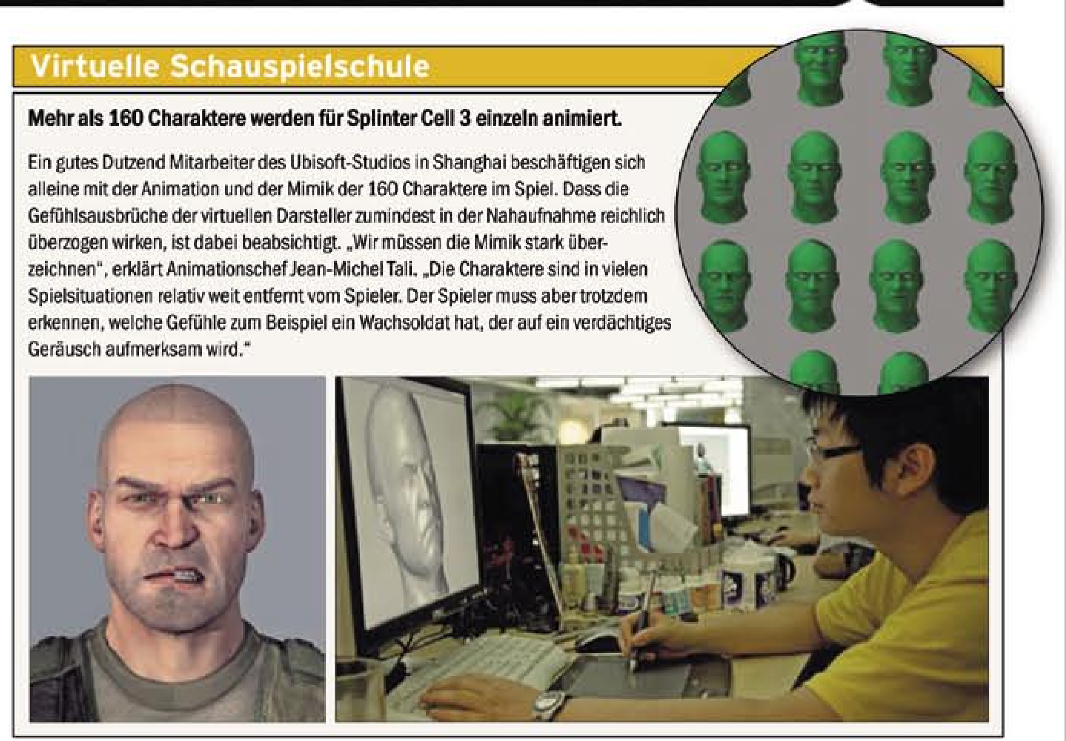
Agent mit Abwechslung

Mehr Abwechslung will Ubisoft mit verschiedenen Einsatzorten erreichen, die sich auch im Gameplay deutlich voneinander unterscheiden. Die 500 Mitarbeiter des Studios sind daher in einzelne Level-Teams unterteilt und beschäftigen sich ausschließlich mit dem Ablauf des jeweiligen Spielabschnittes. „Wir müssen dies so tun, weil sich sonst das Gameplay in den Levels zu gleichförmig entwickelt", sagt Julian Gerighty. Ein Highlight ist zweifelsohne Sam Fishers Klettertour am originalgetreu nachempfundenen Jin Mao Tower in Shanghai. Während man sich an der Fassade des Turmes entlanghangelt, breitet sich am Erdboden die faszinierend illuminierte Skyline von Shanghai aus und reflektiert in den Spiegelglasfronten. Bereits die Ortsbegehung des drittgrößten Gebäudes der Welt wurde für das Team selbst fast zum Agentenstück. „Wir haben keine Genehmigung erhalten, den Jin Mao Tower offiziell ins Spiel einzubinden", verrät Chef-Leveldesigner Ariel Gauthier. „Wir haben uns daher als Firma ausgegeben, die Meeting-Räume sucht, und wurden durch das Gebäude geführt." Insbesondere die Weiterentwicklung der bereits in **Ghost Recon 3** angewandten Speichertechnologie, die Nachladezeiten minimiert, führt zu filmreifen Sequenzen. Über Island wird Sam Fisher per Fallschirm abgesetzt. Während des Falls muss der Spieler den Notschirm öffnen, schleicht nach der Landung an Wachposten vorbei und entkommt den Häschern schließlich per Tauchgang unter der Eisdecke eines Sees. Dieser gesamte Ablauf wird ohne Nachladebalken dargestellt und bindet den Spieler auf faszinierende Weise in die Handlung ein. Für Julian Gerighty ist dies Kino zum Spielen: „Erst das unterbrechungsfreie Spielen bringt für Games eine Qualität, die sie an Kinofilme heranbringt. Vor drei Jahren hätten wir so etwas für Science-Fiction gehalten." (ch)

Virtuelle Schauspielschule

Mehr als 160 Charaktere werden für Splinter Cell 3 einzeln animiert.

Ein gutes Dutzend Mitarbeiter des Ubisoft-Studios in Shanghai beschäftigen sich alleine mit der Animation und der Mimik der 160 Charaktere im Spiel. Dass die Gefühlsausbrüche der virtuellen Darsteller zumindest in der Nahaufnahme reichlich überzogen wirken, ist dabei beabsichtigt. „Wir müssen die Mimik stark überzeichnen", erklärt Animationschef Jean-Michel Tali. „Die Charaktere sind in vielen Spielsituationen relativ weit entfernt vom Spieler. Der Spieler muss aber trotzdem erkennen, welche Gefühle zum Beispiel ein Wachsoldat hat, der auf ein verdächtiges Geräusch aufmerksam wird."



AUF DEM LAND Nicht nur in Städten geht es zur Sache. Nordfrankreich bietet in der Kampagne auch ländliche Schauplätze mit kleinen Hügeln, Hecken, Weiden und vereinzelten Gebäuden.

AUF DVD
Video

Company of Heroes

Was schon im Warhammer-Universum überzeugte, funktioniert erstaunlicherweise auch mit realem Hintergrund: viel Action vereint mit taktischer Finesse.

Wir wollten ein Echtzeit-Strategiespiel, das dem Spieler den gleichen Grad an Interaktion und Spannung bietet wie ein Ego-Shooter", meint Josh Mosqueira schmunzelnd, als wir ihn auf die eben gewonnenen Eindrücke unseres Probespiels ansprechen. Wir treffen den Lead Designer von Relic Entertainment draußen auf der Terrasse des französischen Hotels zum entspannten Plausch (siehe Kasten Seite 66) mit Blick auf den hauseigenen Golfplatz. „Viele der Strategiespiele sind zu abstrakt, um wirklich eintauchen zu können – genau das wollten wir mit **Company of Heroes** ändern", so Mosqueira weiter. Tatsächlich erinnert uns das Spiel stellenweise mehr an einen Action-Shooter als an ein Strategiespiel. Dafür sorgt allein die bombastische Einführungssequenz der D-Day-Mission, welche erst die Soldaten hautnah zeigt, in deren Anschluss die Kamera dann hoch in die Vogelperspektive fährt und Sie nahtlos das Kommando über die Truppen inmitten des tosenden Kampfes übernehmen – das schafft die richtige Atmosphäre.

Die neue Essence-Engine ermöglicht diese Filmchen in Spielgrafik, optisch absolut auf der Höhe der Zeit. Gerade die detaillierten und super animierten Spielfiguren beeindrucken ungemein, vor allem wenn Sie mit der Kamera nah genug herangehen.

Quer durch Frankreich

In der Einzelspielerkampagne führen Sie teilweise lediglich eine Hand voll Soldaten, aufgeteilt in zwei, drei Trupps, ins Feld. „Wir haben uns auf ‚richtige' Aufgaben konzentriert." so Sean Dunn, Senior Creative Manager. „Im Krieg heißt es schließlich nie ‚Vernichtet alle Feinde!', sondern ‚Haltet diese Brücke!'". Entsprechend erfüllen Sie diverse Ziele, halten strategische Punkte oder schalten gezielt Artillerie- und Flugabwehrgeschütze aus. Im Missionsverlauf überrascht die ein oder andere Wendung. So kommt es zu Gegenangriffen oder ein Konvoi nähert sich, für den Sie schnell einen Hinterhalt vorbereiten. Basenbau ist dagegen Nebensache, beispielsweise improvisieren Sie zwischendurch lediglich ein Lager in einer eroberten Kirche.

Fixieren und flankieren

„Zum ersten Mal in diesem Genre kann man Gegner flankieren, mit Sperrfeuer belegen und die Umgebung sehr gezielt zum eigenen Vorteil ausnutzen", so Josh Mosqueira stolz. Tatsächlich klappt die Taktik erstaunlich gut,

PHYSIKSPIELEREIEN Flammenwerfer sind eine sehr effektive Waffe auf kurze Distanz. Feuer springt sogar auf angrenzende Objekte über.

STELLUNGSKRIEG Häufig treffen Sie auf solche schwer zu knackende MG-Nester. Granaten wirken Wunder.

OPULENT Wie gut die Grafik der neuen Engine ist, sehen Sie vor allem, wenn Sie mit der frei beweglichen Kamera den Hautnah-Zoomfaktor nutzen.

Kleiner Reiseüberblick

So manche Geschäftsreise hält große Überraschungen parat. So auch die Präsentation von Company of Heroes.

Geschichtsstunde

Zwei DC 3 Dakota Baujahr 1943/44 trugen eine Meute Publizisten von London über den Kanal in die Normandie – beim Rückflug gar mit einer Spitfire als Begleitung. Dort besichtigten wir Kriegsschauplätze und sprachen mit einem Veteranen sowie einer Zeitzeugin des D-Days.



Präsentation

Das Relic-Team selbst gab dem Publikum einen Überblick über das Spiel und stand uns anschließend Rede und Antwort. Im Nebenraum warteten die Rechner auf die ersten Probespieler – diese Chance ließen wir uns natürlich nicht entgehen.



bisher ebenfalls eher in Shootern zu finden und eine Spezialität der **Brothers in Arms**-Reihe. Wobei die Kämpfe in **Company of Heroes** nicht so aufgesetzt wirken und Ihnen die zerstörbare Umgebung zusätzliche Ansätze bietet – und das sieht auch noch spektakulär aus. Hier fahren Sie per Panzer durch Mauern, Explosionen schleudern Hausbesetzer auf die Straße, Granaten und Bazookas legen die halbe Stadt in Schutt und Asche. In der Spielpraxis funktioniert das so: Mit einem Trupp gelangen wir nicht nah genug an ein MG-Nest heran und gehen hinter einem Wrack in Deckung. Unsere zweite Gruppe rückt aus der anderen Richtung vor, reißt per Sprengladung ein Loch in eine Mauer, umgeht so einige Verteidiger und stürmt die Stellung von hinten.

Bis zu einem gewissen Grad agieren die Soldaten dabei selbstständig, wählen je nach Situation die richtige Waffe und suchen Deckung. Punkte zeigen an, wo die Kämpfer Deckung finden, sowie die dort eingenommene Position, wobei Grün für guten, Gelb für mittelmäßigen und Rot für lausigen Schutz steht.

Warhammer 1944

Anders als bei einigen Konkurrenztiteln, vor allem denen mit Stammeinheiten, brauchen Sie sich nicht allzu viele Gedanken um jeden einzelnen Soldat machen. Die Action steht im Vordergrund, weshalb Sie Ihr Team durchaus kurzzeitig mal mitten in den Kugelhagel führen können. Das ist nur in der Theorie ein Widerspruch zum realistischen Hintergrund. Das Spielgeschehen wirkt schlichtweg sehr dynamisch und rund, zumal diese Ausrichtung auch den vorher beschriebenen Taktikelementen zugute kommt. Allein aufgrund der ähnlichen Spielweise drängt sich natürlich der Vergleich zu Relics **Dawn of War** auf und tatsächlich gibt es darüber hinaus einige Gemeinsamkeiten.

Für eroberte Stellungen erhalten Sie kontinuierlich unterschiedliche Ressourcenpunkte (Treibstoff, Munition, Mannstärke) gutgeschrieben. Diese investieren Sie in bessere Ausrüstung und Nachschub, wobei auch Spezialwaffen wie Granaten und Sprengsätze zu



LUFTUNTERSTÜTZUNG Gegen besonders schwierige Ziele wie diesen Tiger-Panzer helfen Ihnen angeforderte Jagdbomber, in diesem Fall eine P-51 Mustang, weiter.



DETAILLIERT Bereits **Dawn of War** beeindruckte mit ausgefeilten Figuren. Die Grafiker haben wieder ganze Arbeit geleistet. Rost, Kennzeichen, Markenemblem, Einschusslöcher – alles da.

Buche schlagen. Auch geben Sie per Knopfdruck den Gruppen bessere Ausrüstung wie panzerbrechende Waffen in die Hand oder fordern Verstärkung für geschwächte Trupps an, die direkt vor Ort per Fallschirm eintrifft.

Hoffnung Mehrspielermodus

Zweifelsohne ist der Mehrspielermodus ein gewichtiger Teil des Titels. Bei bis zu acht Spielern wird es spannend, inwieweit sich die zerstörbare Umgebung aufs Spielgeschehen auswirkt. Allerdings fallen hier auch andere Dinge stärker ins Gewicht. Rohstoffpunkte bekommen Sie nur, solange eine Verbindung zur Basis besteht – da können Sie dem Gegner ins Handwerk pfuschen. Wer geschickt ist, nutzt gar die unterschiedlichen Trefferzonen bei Panzern aus, wenn es knapp wird. Praktisch: der „Rückzug!"-Knopf, mit dem sich Einheiten selbstständig hinter die eigenen Linien retten. Im Gegensatz zu **Dawn of War** gibt es keine übermächtigen Supereinheiten. Sean Dunn beschreibt das so: „Beim Mehrspielerteil geht es nicht darum, wer als Erster einen Tigerpanzer baut, gewinnt. Sie können mit Ihren Pionieren Minen legen, fordern Fallschirmspringer mit panzerbrechenden Waffen an oder rücken dem Panzer mit Haftbomben zu Leibe. Das bedeutet andersherum: Ein Tigerpanzer ist nicht automatisch das Ende des Gegners. Es geht mehr um die richtige Kombination der Einheiten. Wer schlau ist, stellt dem Panzer Infanterie zum Schutz vor anderen Soldaten zur Seite und benutzt Scharfschützen gegen Panzerabwehrgeschütze wie Flak oder PAK 38. Man kann nicht einfach den Tiger allein aufs Schlachtfeld rausschicken." Infanterie ist also keinesfalls reines Kanonenfutter, zumal Fahrzeuge stärker am Einheitenlimit knabbern. Wir hoffen indess auf ein gut ausgewogenes Kräfteverhältnis der Parteien – eine offene Mehrspieler-Beta läuft bereits.

ANSGAR STEIDLE 

Was sich auf der E3 abzeichnete, bestätigen die ersten Spielstunden: **Company of Heroes** *ist mit superber Atmosphäre, ausgefeilten Missionen und dem runden Spieldesign ein heißer Kandidat auf unseren PC-Games-Award. Der fertige Mehrspielermodus muss freilich noch zeigen, was er kann – aus* **Dawn of Wars** *Balancing-Querelen haben die Entwickler hoffentlich gelernt.*

Entwickler: Relic Entertainment
Anbieter: THQ
Termin: September 2006

INTERVIEW MIT JOSH MOSQUEIRA

„Die Kämpfe sind regelrecht episch."

PC Games: Der Name klingt eher nach einem Kinofilm als einem Computerspiel. Stimmt es, dass es Überlegungen gab, den **Band of Brothers**-Titel zu lizenzieren?
Mosqueira: „Nein, wir wollten unsere eigene Marke kreieren, weshalb wir uns für **Company of Heroes** entschieden haben. Allerdings haben wir versucht, Autoren und Militärberater von den Filmen **Band of Brothers** und **Der Soldat James Ryan** zu bekommen."
PC Games: Im Spiel geht es ziemlich actionreich zur Sache. Ist der Titel eher für Durchschnittsspieler?
Mosqueira: „Wir standen natürlich vor der Entscheidung, ob Realismus oder Spaß im Vordergrund stehen sollte – wir entschieden uns für Letzteres. Aber das Tolle daran ist, **CoH** enthält immer noch eine gute Portion Strategie. Der Durchschnittsspieler kommt hier schnell klar, die vielen taktischen Möglichkeiten fügen dem allerdings einiges an spielerischer Tiefe hinzu, die so noch bei keinem Echtzeit-Strategiespiel zu finden war."
PC Games: Warum habt ihr euch für den Zweiten Weltkrieg als Hintergrund entschieden?
Mosqueira: „Aus mehreren Gründen ist der Zweite Weltkrieg eine gute Kulisse: Vor allem besitzen wir bei Relic einiges an Wissen zu beiden Seiten, wir beschäftigen uns gern mit dem Zweiten Weltkrieg. Wir wollten eine Umgebung schaffen, die der Spieler sofort versteht. Wenn man ein Science-Fiction- oder ein in der Zukunft liegendes Szenario nimmt, weiß niemand, was man mit einer Einheit überhaupt anstellen kann.



JOSH MOSQUEIRA ist Lead Designer bei Relic.

Bei einem Sherman ist das anders, da weiß jeder sofort: Damit schalte ich andere Panzer aus, das Ding könnte Mauern durchbrechen. Und hier funktioniert es sogar. Hier kann der Spieler sein Allgemeinwissen anwenden. Jeder weiß, worum es geht, und genau betrachtet sind die Kämpfe regelrecht episch. Beispielsweise die Landung an Omaha Beach – 130.000 Soldaten landeten an diesem einen Tag. So viele, wie zeitweise in ganz Irak."
PC Games: Gab es etwas, das ihr um jeden Preis im Spiel haben wolltet?
Mosqueira: „Zu Beginn der Entwicklung konnte man die Truppen zwar in Häusern postieren, aber nicht sehen. Es kamen einfach nur auf magische Weise Schüsse aus den Fenstern. Aber wenn ich schon Löcher in die Wände jagen kann, dann will ich auch die Soldaten am Fenster sehen. Wenn ich jetzt einen Scharfschützen im Fenster stehen sehe und feuer eine Panzerfaust auf ihn, wird er durch die Explosion nach draußen geschleudert. Das war ziemlich schwierig hinzubekommen und hat viel Zeit gekostet, aber ich war absolut begeistert, als es letztendlich klappte."
PC Games: Inwieweit habt ihr euch bei den Missionen an realen Ereignissen orientiert?
Mosqueira: „Einige Karten sind den tatsächlichen Schauplätzen nachempfunden, beispielsweise Omaha Beach. Allerdings ist es etwas anderes als bei einem Ego-Shooter, es muss letztendlich für ein Strategiespiel passen, beispielsweise für die Kamera."
PC Games: Die Engine sieht ziemlich gut aus – finden wir die so vielleicht auch in einem kommenden **Dawn of War 2**?
Mosqueira: „Klar, die neue Essence-Engine haben wir auch für zukünftige Titel entwickelt. Die Engine lässt sich wunderbar erweitern und wir werden sie bei verschiedenen Titeln wie **Impossible Creatures** und **Dawn of War** einsetzen."
PC Games: Hast du eigentlich Zeit, selbst Computerspiele zu spielen?
Mosqueira: „Ich spiele so ziemlich alles, was herauskommt. Ich besitze eine Menge Strategietitel, aber so rein zum Spaß spiele ich auch Rollenspiele. Ich mag Spiele, die man ewig spielen kann – viele davon beende ich allerdings nie."

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





PCIe Grafikkarte

MSI NX7600GT-VT2D256E-HD

Leise 3D-Grafikkarte mit schnellem GDDR3-Speicher - die optimale Lösung für anspruchsvolle PC-Spiele.

- NVIDIA® GeForce™ 7600 GT
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 580 MHz Chiptakt
- 1.500 MHz Speichertakt
- 12 Pixel-Pipelines
- SLI-fähig
- HDTV-fähig
- 2x DVI, Dual Link, ViVo
- Retail, inkl. Spiele-Bundle GT Legends



199,-

PCIe Grafikkarte

MSI NX7900GT-VT2D512EZ

High-End Grafikkarte mit spezieller Heatpipe-Konstruktion zur passiven Kühlung.

- NVIDIA® GeForce 7900 GT Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM
- 450 MHz Chiptakt
- 1.320 MHz Speichertakt
- 24 Pixel-Pipelines
- SLI-fähig
- HDTV-fähig
- 2x DVI, ViVo
- Retail, inkl. Spiele-Bundle Heroes of Might and Magic 5



333,-



Sockel 775 Mainboard

MSI 975X Platinum PowerUp Edition

High-End Mainboard für die neue Generation von INTEL® Core™ 2 Duo CPUs. Das MSI 975X Platinum unterstützt schnellen DDR2-Speicher, überzeugt durch 8-Kanal HDA-Sound und ATIs Crossfire™ Technology - für überragende Grafik-Performance.

- INTEL® 975X Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- U-100, U-133/SATA II RAID, 4x SATA II RAID
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 8x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal HDA-Sound

189,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P965 Platinum

ATX-Mainboard für INTEL® Prozessoren inkl. der neuen Core™2 Duo Generation.

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133 RAID, 6x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x4, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 10x USB 2.0, 2x FireWire
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal HDA-Sound





139,-

Sockel AM2 Mainboard

MSI K9N Platinum

Modernes Mainboard für AMD Prozessoren auf AM2 Basis.

- NVIDIA® nForce™ 570 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI
- 10x USB 2.0, 2x FireWire
- 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound



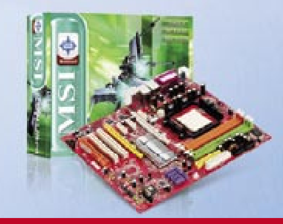
109,-

Sockel AM2 Mainboard

MSI K9N Ultra-2F

Mainboard für aktuelle Sockel AM2 Prozessoren von AMD.

- NVIDIA® nForce™ 570 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz)
- 1x U-133, 6x SATA II RAID
- 1x PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI
- 10x USB 2.0
- 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound

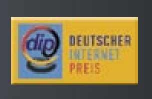


77,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,12 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 37 sowie 160-161











24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 905040*

WWW.ALTERNATE.DE



PRUNKBAUTEN Die Städte sehen prächtig aus mit den Beleuchtungseffekten, hochauflösenden Texturen und HDR-Rendering.

HOI, A SCHIFF! Ein Handelsschiff verlässt den Hafen, um Güter loszuschlagen.



KATASTROPHE Ohne Präfekten müssen Sie mit einstürzenden oder gar brennenden Häusern rechnen. Andere Ursache: zornige Götter.

UNTERHALTSAM In den gut besuchten Theatern finden regelmäßig Spektakel wie Gladiatorenkämpfe statt.

Caesar 4

Nach beinahe acht Jahren meldet sich die Caesar-Serie zurück. Ob Teil 4 den anderen Römer-Spielen das Wasser reichen kann? Wir haben Probe gespielt.

Frankfurt – eine der wenigen deutschen Städte, nach einem Würstchen benannt wurden. Hier ergötzen sich Touristen an diversen kulinarischen Genüssen, spazieren am idyllischen Mainufer entlang und begaffen die einmalige Skyline. Aber Appelwoi hin oder her – als wir an einem sonnigen Montagmorgen in der hessischen Metropole auf dem belebten Bahnhof in die S-Bahn umsteigen, lässt uns selbst die unverwechselbare Silhouette der Stadt kalt. Denn wir sind unterwegs ins nur wenige Minuten entfernte Langen, wo sich die Büros von Publisher Vivendi Universal Games befinden – und wo auf uns bereits eine spielbereite, frisch aus den USA eingetroffene Version von **Caesar 4** wartet. Das verspricht ein spannender Tag als römischer Statthalter zu werden, zumal der im Herbst erscheinende Titel damit direkt gegen **Die Römer** und **CivCity: Rom** antritt. Das Duell möge beginnen!

Schneller Einstieg

Wir werfen zunächst einen Blick ins Tutorial des Spiels, schließlich wollen wir nichts Wichtiges übersehen. Allerdings wäre das gar nicht nötig gewesen, denn die Spielmechanik ist eingängig, die Produktionsketten sind selbsterklärend, Menüs und Übersichten zwar umfangreich, aber logisch.

Zunächst stehen in der Kampagne simple Aufgaben an: Wir bekommen eine Provinz zugewiesen und sollen dort eine gewisse Anzahl zufriedener Bürger ansiedeln. Dafür genügen wenige Häuser und die Grundversorgung, was wir exakt so schon von den beiden Konkurrenten kennen. Der Einstieg bietet also nichts Überraschendes und hat sich auf deise Weise im Prinzip schon hundertmal bewährt.

Attraktive Wohnviertel

Allerdings gibt es Unterschiede hinsichtlich der Spielmechanik: Bürger ziehen nur in die Häuslein ein, wenn die Wohngegend eine gewisse Attraktivität aufweist, wozu für die einfache Bevölkerung Wasser vorhanden sein sollte, auf Dauer natürlich auch Nahrung und Arbeit. Dagegen vergällen nahe gelegene Bauernhöfe, Werkstätten oder die staatlichen Steuereintreiber den Römern die Gegend. Schwierigkeiten treten damit erst bei großen Städten oder Platzmangel auf. In solch einem Fall hübschen Sie das Ambiente mit viel Dekoration in Form von Säulen oder Denkmälern auf oder platzieren geschickt den eigenen Herrschaftswohnsitz – denn wer möchte nicht der Nachbar des wichtigsten Mannes der Stadt sein?

Alles auf einen Blick

Damit Sie auch wissen, wie sich die Gebäude gegenseitig beeinflussen, legen Sie per Klick farbige Felder über das Spielfeld. Die Methode ist gut und simpel und kam bei **CivCity: Rom** zu kurz. Solche Ansichten gibt es für alle wichtigen Elemente wie das Wassernetz, medizinische Versorgung oder die Bodenqualität. Letztere benötigen Sie für landwirtschaftliche Betriebe, die Sie nur auf extra ausgewiesenem fruchtbarem Land errichten können, das wiederum unterschiedliche Qualität aufweist.

An anderer Stelle nutzen die Designer schlichtweg die normale Spielgrafik für das nötige Feedback. Um die grundlegende Sicherheit kümmern sich Präfekten und Ingenieure, die gegebenenfalls Brände löschen und die Gebäude instand halten. Hier erkennen Sie auch ohne die Farbfelder den Zustand der Bausubstanz auf den ersten Blick: Einsturzgefährdete Häuser bekommen Risse, sporadisch sind kleine Staubwolken zu sehen.

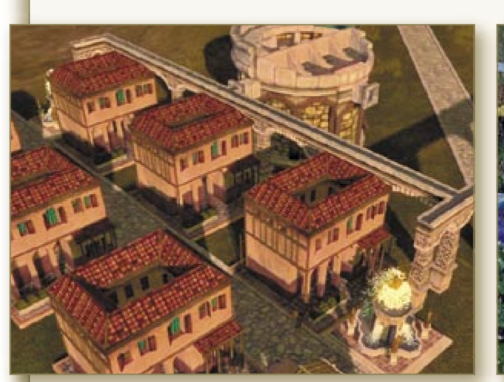
Als dritte nett verpackte Informationsquelle stehen Ihnen 15 Berater zur Seite, die jeweils in einem Satz kurz und prägnant die Lage ihres Fachgebiets zusammenfassen. In diesem Menü dürfen Sie zudem Steuern erhöhen, Feste abhalten und die Nahrungsverteilung regulieren. **Caesar 4** schafft anscheinend tatsächlich den Spagat zwischen Komplexität und leichter Städtebaukost.

Luxussüchtig

Inzwischen haben wir ein paar Missionen hin-

Lebendige Spielwelt

Für eine möglichst glaubwürdige Stadt haben die Entwickler viel Drumherum reingepakt und schon wirkt das Ganze nicht mehr so steril.



Lichtspiel
Was schon in **Die Römer** positiv zur Stimmung beitrug, dürfen Sie auch hier bewundern: Die Beleuchtung wechselt passend zur Tageszeit.



Donnerwetter
Nicht nur eitel Sonnenschein, sondern auch Regen und gar Schnee kommen bei **Caesar 4** vom Himmel. Zusätzlich beleben Zugvögel und Kleintiere die Welt.



Eigenbrötler
Sie beobachten die Bewohner bei allerlei Beschäftigungen. Gut: Falls etwas nicht stimmt, beispielsweise Rohstoffe fehlen, langweilen sich diese sichtlich.

INTERVIEW MIT TILTED MILL

„Rom gibt es als Szenario für Vorbesteller."

PC Games: In **Caesar 2** gab es einen Provinz-Modus, der bei Teil 3 weggefallen war. Wird es den wieder geben?
Leier: „**Caesar 4** spielt genau wie der dritte Teil komplett im Stadtlevel. Es gibt keinen separaten Provinz-Level wie in **Caesar 2**. In der Kampagne kannst du Städte in rund 30 verschiedenen Provinzen errichten."
PC Games: Wird es eine tiefer gehende Hintergrundgeschichte geben?
Zimmitti: „Es gibt keine weitere Hintergrundstory, abgesehen von der Karriere, die man als Statthalter beginnt. Es geht mit einfachen Aufgaben los, du kämpfst mit kleinen Banditenbanden und kümmerst dich um kleine wirtschaftliche Schwierigkeiten. Je weiter du aufsteigst, desto schwierigere Aufgaben übernimmst du im gesamten Imperium. Sandstürme, Erdbeben, nervige Anhänger der Parther – das wird alles auf dich zukommen, wenn die Aufträge anspruchsvoller, aber auch einträglicher werden."
PC Games: Im Moment sind mehrere Römer-Spiele auf dem Markt. Warum sollten die Spieler zu **Caesar 4** greifen?
Zimmitti: „Fans der **Caesar**-Spiele haben die ganze Zeit gesagt, sie warten auf ein Spiel, das gut genug ist, **Caesar 3** auf ihren Festplatten zu ersetzen. Wir pendeln uns mit **Caesar 4** genau auf das klassische Spielerlebnis ein und verbessern es so weit wie möglich. Sowohl Anhänger der Serie als auch Neueinsteiger werden wirklich mögen, wie **Caesar 4** aussieht, klingt und wie es sich spielt. Es würde mich jedenfalls nicht überraschen, wenn Spieler es auch in acht Jahren noch auf ihrer Festplatte hätten."
Beatrice: „**Caesar** war schon immer einmalig. Ich bin nicht sicher, ob es noch ein anderes Spiel gibt, das so gut eine so große Bandbreite abdeckt. Ich will jetzt aber nicht wie ein Demographie-Experte klingen, denn so sind wir auch nicht an die Entwicklung rangegangen. Und das ist der Punkt: Die **Caesar**-Spiele sind alle sehr umfassend und sprechen eine breite Spielerschicht an. Ich habe mir keinen der potenziellen Konkurrenten genauer angesehen, aber auf den ersten Blick scheint keiner auch nur annähernd an den **Caesar**-Charme heranzukommen. Um fair zu bleiben: Es behauptet auch keiner, genau das zu versuchen."



CHRIS BEATRICE ist Lead Designer und Tilted Mill President
TONY LEIER ist Senior Designer von **Caesar 4**
MATT ZIMMITTI ist Designer und Lead Scenario Designer von **Caesar 4**

PC Games: Was wollt ihr gegenüber den alten **Caesar**-Teilen und **Kinder des Nils** an Verbesserungen einbauen?
Beatrice: „Viele Leute tendieren dazu, **Kinder des Nils** (**KdN**) in die **Caesar**-Reihe einzuordnen, wo es aber nicht hingehört. Kurz gesagt, als ich mich an das **Caesar 4**-Design machte, blieb **KdN** außen vor. Vielmehr dachte ich an die **Caesar**-Serie, die bis zu Anfang der 90er-Jahre zurückreicht. Die Herausforderungen damals waren die gleichen wie heute – wie man dem Spieler das Erlebnis vermittelt, eine riesige antike Stadt zu bauen, mit pulsierendem Leben, und wie wir solide Strategie mit einer lässigen, fröhlichen Lebenssimulation verbinden. Also haben ich und das Design-Team viel Zeit damit verbracht, über die vorangegangenen Teile zu grübeln: was hat funktioniert, was nicht, was war die Essenz des Städtebaus und der **Caesar**-Reihe, Besonderheiten (Sachen, die wir nicht antasten durften) und so weiter. Die Sache bei **Caesar 3** war, dass es einfach besser in der Theorie als in der Praxis funktionierte. Versteht mich da nicht falsch, es war wirklich gut. Nur theoretisch war es einfach noch ein ganzes Stück besser. Ich glaube fast, dass das Spiel mit jeder Episode dichter an das perfekte Städtebauspiel herankommt."
PC Games: Dürfen die Spieler auch Rom als Stadt bauen und verwalten?
Zimmitti: „Rom selbst wird es als Sandbox-Szenario für Spieler geben, die vorbestellen. Die Stadt glänzt mit einem ansprechenden Aufbau, der einiges der realen Gegebenheiten aus der Gegend widerspiegelt, und bietet reichlich Bauplatz und Ressourcen. Für ultimativ große Städte ist das Szenario Pflicht."
PC Games: Bei **KdN** war es schwierig, alle Götter zu besänftigen und bei **Caesar 4** machte uns Jupiter zu schaffen.
Leier: „Die Reaktionen der Götter sind einer der Bereiche, die ich gerade erst angepasst habe. Durch mehr Testspiele kann ich abschätzen, wie die Bevölkerung anschwillt und wie schnell Jupiter in dem Zusammenhang zornig wird, und ich verändere das so, dass diese Systeme so funktionieren, wie ich mir das vorstelle. Übrigens musste ich erst gerade die Eigenschaften von Jupiters Zorn verändern, da die eigentlichen Werte auf Annahmen beruhten, die nicht mehr stimmten."

ter uns gebracht und errichten schon recht große, vorzeigbare Städte. Neben den einfachen Arbeitern (Plebejer) leben hier anspruchsvollere Bürger (Equites) sowie die gehobene Schicht (Patrizier). Mit besseren Häusern und Villen, einem breiten Nahrungsangebot, veredelten Waren und Unterhaltung locken wir die beiden neuen Gruppen in die Stadt, die im Gegenzug gehobene Aufgaben übernehmen, aber auch recht schnell eingeschnappt sind.

Auch sonst werden die Bedingungen schwieriger: Rom fordert Waren, die wir nur über den Handel beziehen können. Exakt wie bei **CivCity: Rom** kaufen wir auf der Übersichtskarte Routen zu einer der anderen Städte, die jeweils mit zwei, drei Waren per Dock oder über Land handeln.

Nebenbei macht uns der zornige Jupiter die Hölle heiß und zerlegt per Blitz einige Wohnhäuser. Für gewöhnlich könnten wir ihn mit Tempeln und Opfergaben besänftigen, das klappt bisher aber noch nicht.

Kampf den Barbaren

Normalerweise haben Sie auf einer Landkarte die Wahl zwischen diversen Missionen mit friedlicher oder kriegerischer Ausrichtung. Zu unserem Bedauern war der Kampfteil noch nicht weit genug fortgeschritten, als dass wir tatsächlich hätten Schlachten schlagen können. Immerhin war uns ein kurzer Blick auf ein paar Legionäre samt Verteidigungsanlagen wie Stadtmauern und Geschütze möglich, was zumindest den Schluss zuließ, dass Schlachten nicht einfach nur stilisiert auf der Landkarte ablaufen.


VILLENVIERTEL Eine blühende Hafenstadt mit noch relativ einfachen Patrizierhäusern. Der Springbrunnen ist essenziell.

Wir wollten es natürlich genau wissen und haben den Entwicklern auf den Zahn gefühlt, wie die Pläne dafür aussehen. „Im Militärteil von **Caesar 4** geht es um mehr als nur die Kämpfe. Als Regent sind Sie dafür verantwortlich, eine Armee aufzustellen und dafür zu sorgen, dass die Kämpfer angemessen ausgerüstet sind, zu essen haben und trainieren können", antwortet Blair Evans, Designer von **Caesar 4**, und bestätigt anschließend unsere Vermutung: „Wenn Sie erst mal Ihre Armee zusammenhaben, können Sie sie zur Verteidigung der Stadt anfordern oder sie Gegner rund um Ihr Reich angreifen lassen. Wenn Sie dann die Siedlung gegen Eindringlinge und Plünderer verteidigen, übernehmen Sie die direkte Kontrolle über die Truppen, um sie zu lenken und nötige Attacken ausführen zu lassen."

Ihre Stadt sichern Sie indes zusätzlich mit verschiedenen Verteidigungsanlagen, sprich Mauern, Türmen und Stadttoren. Greift ein Feind die Stadt an, besetzen automatisch Ihre Plebejer die Türme und Stadttore und verteidigen diese selbstständig. „Ein paar der Provinzen sind gefährlicher als andere und beheimaten ein paar reichlich einfallsreiche Feinde. Ein weiser Statthalter kombiniert daher gezielt die Verteidigungsmöglichkeiten, um dieser Bedrohungen Herr zu werden", so Evans. Keiner der in diesem Jahr bisher erschienenen Römer-Titel konnte in diesem Punkt wirklich überzeugen. Wir hoffen, **Caesar 4** erlaubt sich da keine Patzer. Denn dann würde uns das Spiel wirklich rundum überzeugen.

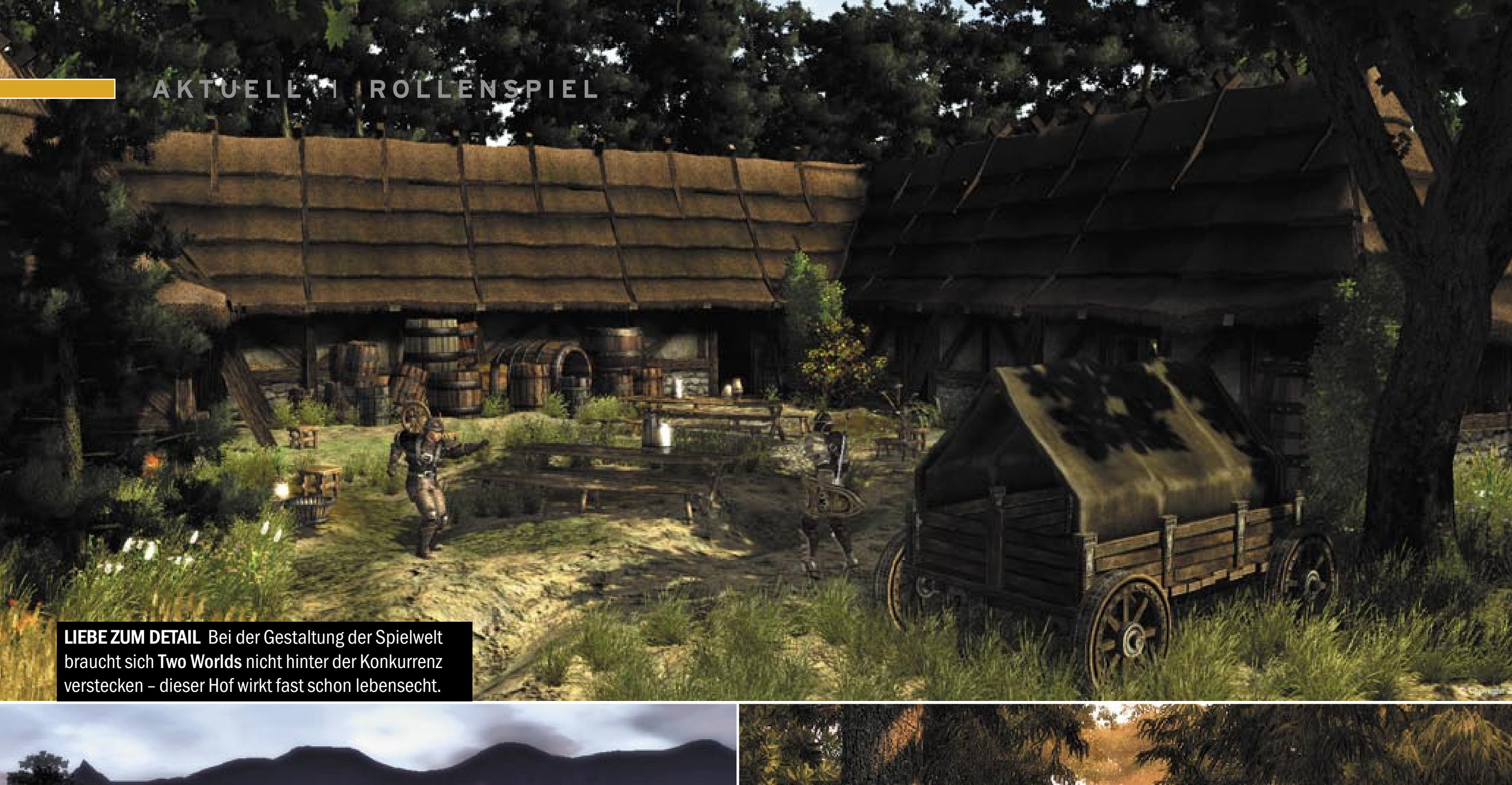
ANSGAR STEIDLE 

*Ich war gespannt, womit **Caesar 4** auftrumpfen würde, und wurde nicht enttäuscht: Da wäre zum einen die gelungene Grafik, die die Konkurrenz blass aussehen lässt. Viel wichtiger aber ist die Spielbarkeit – und die ist schon jetzt phänomenal gut. Die Entwickler treffen offensichtlich die richtige Mischung: (bisher) faire, abwechslungsreiche Aufgaben, eine lebendige Stadt und jede Menge sinnvolle und übersichtliche Optionen.*

Entwickler: Tilted Mill
Anbieter: Vivendi
Termin: Oktober 2006

FARMLAND Die ländlichen Gegenden sehen geradezu idyllisch aus.

AUFBAUKOST Hier steigt gerade ein ganzer Wohnblock zur nächsten Stufe auf.


LIEBE ZUM DETAIL Bei der Gestaltung der Spielwelt braucht sich **Two Worlds** nicht hinter der Konkurrenz verstecken – dieser Hof wirkt fast schon lebensecht.


HEXEREI Das Zaubersystem verwendet fünf Magieklassen, darunter die vier Elemente und dunkle Magie.


MALERISCH Dank scharfer Texturen (die Baumrinde!) und einfallendem Licht wirken die Wälder wundervoll stimmig.

Two Worlds



An die Spitze der Rollenspiele wollen viele – Two Worlds, aus der Feder der Earth-2160-Macher, hat gute Chancen. Wir haben es gespielt – weltexklusiv!

Entwicklerbesuche sind häufig mit Gefahren verbunden. Nicht selten bereist man ferne Länder, kämpft sich durch militante Einwanderungskontrollen und wird bereits mit der Waffe bedroht, wenn man sich auf offener Straße eine Zigarette anzündet. Aber auch ein Trip von Fürth nach Karlsruhe kann böse enden – zum Beispiel, wenn der Taxifahrer, wie in unserem Fall geschehen, jegliche Vorfahrtsregeln missachtet und sich eine Mutprobe mit der örtlichen Straßenbahn liefert. Gott sei Dank erreichten wir unseren Bestimmungsort in einem Stück. Gut auch für Sie! Denn bei unserem Reiseziel, Zuxxez Entertainment, erwartete uns weltexklusiv eine spielbare Version von **Two Worlds**. Lesen Sie hier, wie sich das Rollenspiel der **Earth 2160**-Entwickler wirklich spielt!

Es läuft!

Das hat Stil: Statt eines handelsüblichen Monitors kommt bei Zuxxez ein Wandbildschirm zum Einsatz, dessen Außmaße selbst einen Kurzsichtigen ohne Brille zurückschreiten lassen. Wir nehmen auf dem Sofa Platz, Maus und Tastatur liegen auf dem Glastisch. Edel!

„Denkt bitte dran: Die Animationen sind in dieser Version längst noch nicht fertig, die werden gerade erst eingebaut", erklärt uns Dirk P. Hassinger, Entwicklungschef bei Zuxxez. Er legt deshalb Wert darauf, dass wir uns zunächst ein Video ansehen, welches die Animationen demonstriert, so wie sie im Spiel aussehen werden: Da ist ein Ritter zu sehen, er schwingt eine Klinge so behende vor sich her, als tanze er Ballett. Die Bewegungen sind vom Feinsten. „Motion Capturing ist der Schlüssel – wir waren selbst überrascht, wie verdammt gut das aussehen kann, wenn man es ordentlich macht", freut sich Alexandra Constandache, Vorstandsvorsitzende bei Zuxxez.

Erste Schritte

Wie in **Gothic** blicken wir der Spielfigur über die Schulter. Wir stehen in einer Hütte, werfen einen Blick auf die liebevolle Inneneinrichtung. „Glaubhaft" ist das richtige Wort. Draußen stehen Nichtspielercharaktere (NPCs), sie blicken uns etwas hölzern entgegen. „Noch sind die Gesichter starr, die Mimik erschaffen wir derzeit", erklärt Hassinger. Kein Problem, immerhin handelt es sich ja auch um eine frühe Version. Unser erster Spaziergang führt uns durch eine blühende Landschaft, über sattgrüne Gräser und in sonnendurchflutete Wälder. Die Vegetation ist dicht, das Blattwerk hochauflösend. Keine Grafik auf **Crysis**-Niveau, das versteht sich, aber alles wirkt stimmig. Die Landschaftsdarstellung trumpft gegenüber **Oblivion** mit starken Licht- und Schatteneffekten auf. So dringen Sonnenstrahlen durchs Blätterdach, während jeder Zweig und jedes Blatt einen korrekten Schatten auf den Boden wirft. Schön!

Um die Ecke lauern die ersten Gegner. Fachmännisch verprügeln wir Wildschweine, Wölfe und so ziemlich jeden Waldbewohner im näheren Umkreis. Das Ökosystem darf jedoch aufatmen, als wir einer Bande Groms begegnen: Mit unserer mageren Ausrüstung haben wir den goblinähnlichen Grünhäuten nichts entgegenzusetzen und beißen kräftig ins Gras.

> „Der Spielcharakter und die Mädels müssen doch am besten aussehen – deshalb machen wir die erst ganz zum Schluss!"

Kampfeslustig

Im fertigen Spiel stimmen sich Gegnergruppen und Rudel untereinander ab, kreisen den Spieler ein und fallen ihm in den Rücken. „Das gibt den Kämpfen einen dramatischen Touch", lässt Miroslaw Dymek von Entwickler Reality Pump im Interview verlauten.

Bei clever agierenden Feinden rückt natürlich die Frage nach der Gegenwehr in den Mittelpunkt: Was hat der Spieler alles drauf, um sich die Gegner vom Leib zu halten? Das Kampfsystem von **Two Worlds** soll etwas Besonderes werden und Action- wie Taktik-Fans gleichermaßen bedienen. Als konkretes Beispiel nennt Dymek den beliebtesten Kampfstil unter Computerspielern: stumpfes Draufhauen. Auch das soll in **Two Worlds** zu brauchbaren Ergebnissen führen. Will der Spieler aber damit im späteren Verlauf weiterhin Erfolge ernten, muss er schon eine besonders tolle Waffe besitzen. Alternative: Man geht mit mehr Finesse in die Prügelei und wendet fiese Tricks an, mit denen man selbst körperlich überlegene Gegner zuverlässig auf die Matte legt. So darf man seinen Widersachern etwa per Fußtritt Sand in die Visage schleudern und ihnen damit die Sicht nehmen, oder man entwaffnet sie kurzerhand. Die Entwickler versprechen eine beeindruckende Kampfchoreographie – von der wir noch nichts gesehen haben, denn die aufwendigen Motion Capturing-Animationen werden derzeit ja erst eingebaut. Ebenfalls unfertig wirkt die Spielfigur, es mangelt ihr an Details.


LEUCHTEND In solchen Szenen wird deutlich, wie viel Arbeit die Entwickler in ihre gelungenen Licht- und Schatteneffekte investiert haben.


FINSTER Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, gibt es auch in **Two Worlds** fließende Tag- und Nachtwechsel.

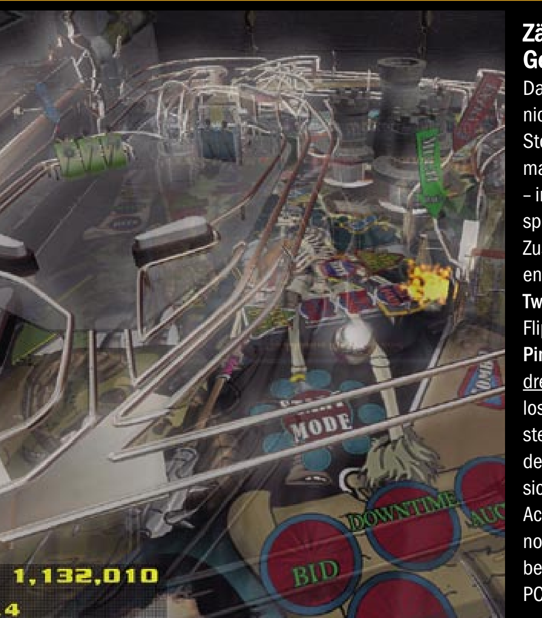

EINFACH UND KOMPLEX Halbautomatisch klickt man Feinde ins Nirwana, darf dabei aber taktische Manöver anwenden.

PC Games vor Ort

Zum ersten Mal und weltexklusiv durften wir Two Worlds probespielen!


PC-Games-Volontär Felix Schütz (sitzend) und Andreas Bertits (links, von unserem Schwestermagazin PC Action) machten sich mit Videoausrüstung auf nach Karlsruhe, um den **Gothic 3**-Konkurrenten einen Tag lang in Ruhe anzutesten. Bei Zuxxez durften wir außerdem weltexklusiv das erste Video von **Two Worlds** aufnehmen – drei Minuten taufrischer Spielszenen finden Sie auf unserer Heft-DVD!

Two Worlds als Flipperspaß



Zählen Sie zu den Gewinnern?
Da hat sich Zuxxez wirklich nicht lumpen lassen: Stolze 10.000 Dollar kann man als Spieler verdienen – indem man kräftig Flipper spielt! Der Hintergrund: In Zusammenarbeit mit Zuxxez entstand ein spezieller von **Two Worlds** inspirierter Flippertisch von **Dream Pinball 3D**, der unter www.dreampinball.com kostenlos zum Download bereit steht. Zur Teilnahme an dem Gewinnspiel muss man sich lediglich registrieren. Achtung: Die Aktion läuft nur noch bis zum 31. August (wir berichteten bereits in PC Games 09/06)!



GESCHMACKSACHE Das Gegner- und Figurendesign hat uns noch nicht völlig überzeugt. Diese monströsen Käfer gehören aber zu den gelungeneren Beispielen.

REALISTISCH Das Pferd steuern Sie nicht direkt; stattdessen gibt man ihm lediglich die Sporen und lenkt die Richtung. Das Reitverhalten fühlt sich so deutlich glaubhafter an und erinnert leicht an den PS2-Titel **Shadow of the Colossus**.

Hassinger und Constandache erklären augenzwinkernd: „Der Spielcharakter und die Mädels müssen doch am besten aussehen – deshalb machen wir die erst ganz zum Schluss, wenn unsere Grafiker möglichst viel Erfahrung mit der Engine haben.“

Drauf rumgeritten

Längere Fußmärsche können in Rollenspielen ermüdend sein, eine Schnellreisefunktion wie in **Oblivion** raubt manchem Spieler aber die Illusion einer zusammenhängenden Welt. Deshalb darf man sich in **Two Worlds** ein treues Ross unter den Hintern klemmen und damit über die Landschaft galoppieren. Noch besser: Auch im Sattel wird gekämpft – je besser die Reitfähigkeit trainiert wurde, desto präziser knacken Sie vom Pferd aus Gegnerschädel. Kräuter und Siegesbeute sammelt man sogar ohne abzusteigen ein – das mag zwar unrealistisch sein, ist aber ein Zugeständnis an die Spielbarkeit. „Wer will schon für jeden Pilz am Wegesrand mühsam auf- und absteigen? So spielt es sich viel flüssiger“, merkt Hassinger an. Just in diesem Moment verdunkelt sich das Bild, der Himmel zieht sich zu. Und schon schüttet die nunmehr dichte Wolkendecke ein kräftiges Gewitter aus, Blitzschläge erhellen die Umgebung. Sehr stimmungsvoll!

Städtetour

Wir betreten die Hauptstadt Cathalon, ein enormes Bollwerk aus Lehm und Stein, dessen Architektur sich mit seinen mittelalterlichen Burgzinnen und antiken Säulen irgendwo zwischen Rom und Camelot bewegt. Hier soll es eines Tages mal so zugehen, wie es sich für Rollenspiele gehört: NPCs mit Tagesabläufen und Berufen treiben sich herum, um mit dem Spieler zu handeln, zu feilschen und natürlich um Quests zu vergeben.

Letztere sind voll auf den Spielcharakter zugeschnitten: Da man nicht wie in so vielen anderen Rollenspielen als dummer Bauernlümmel sondern direkt als kampfgestählter Söldner loslegt, müssen sich Quests und Story erwachsen präsentieren. Dymek von Reality Pump bringt es auf den Punkt: „Als Söldner die Schweine füttern, wäre einfach unglaubwürdig.“

Mach mir den Held!

Oblivion-Spielern stehen bei dieser Nachricht vermutlich die Haare zu Berge: **Two Worlds** wird auch parallel für Xbox 360 entwickelt. Wer sich jetzt vor umständlichen Menüs und ähnlichen Konsolenkrankheiten fürchtet, darf aufatmen: Die Bedienung geht per Maus und Tastatur locker von der Hand, zudem befindet sich eine Minimap in der Bildschirmecke – die hatten wir bei **Oblivion** und **Gothic 2** noch vermisst. Die Tasten „F1“ bis „F4“ öffnen Inventar, Karte und Charakterinformationen. Das Menü erinnert an das vieler Action-Rollenspiele: auf Basiseigenschaften wie Stärke oder Magie werden Erfahrungspunkte verteilt, bestimmte Fähigkeiten gezielt ausgebaut. In fünf Gruppen gliedert sich das Zaubersystem, bestehend aus den vier Elementen sowie dunkler Magie. Gegenstände legt man genau so unkompliziert an wie in **Diablo 2**. Klar, das Menü war noch nicht ganz fertig; ein Tooltip, der das ausgewählte Item mit bereits angelegter Ausrüstung vergleicht, fehlte etwa noch. „Das kommt auf jeden Fall rein“, so Dirk P. Hassinger. Gut mitgedacht!

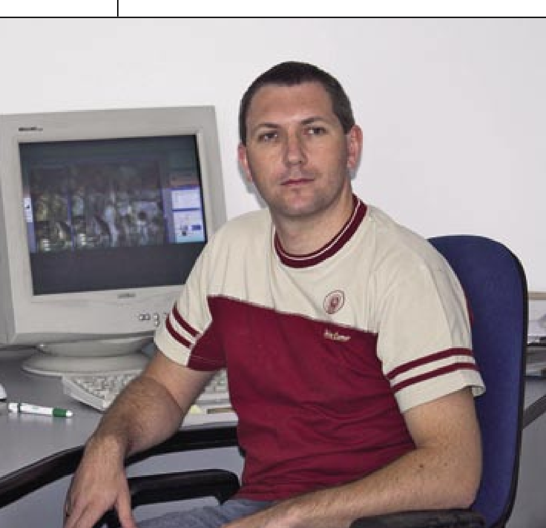
Rollenspiele müssen heutzutage eine wahre Flut an Items bieten. Auch **Two Worlds** hat davon reichlich Bord, außerdem darf man Ausrüstung selbstständig aufwerten. Das geht so: Jedes Item hat einen Qualitätslevel. Findet man nun einen identischen Gegenstand, zieht man die beiden im Inventar einfach übereinander – und heraus kommt eine hochwertigere Version. Das gefällt uns, denn so sackt man selbst minderwertige Items mit Freude ein.

Fragezeichen Multiplayer

Den Mehrspielermodus konnten wir noch nicht antesten. Was wir wissen: Er basiert auf einer Weiterentwicklung des Earthnet, ist für bis zu acht Spieler ausgelegt und wird nicht nur eine kooperative Variante des Einzelspielermodus bieten, sondern eigene Karten mit speziellen Aufgaben. Und: Lange brauchen wir nicht mehr warten – das Spiel erscheint noch 2006! (fs)

INTERVIEW MIT MIROSLAW DYMEK

„Unsere Welt wächst – und zwar schnell und gewaltig.“



MIROSLAW DYMEK ist Technical Director der polnischen Reality Pump Studios

PC Games: Woran arbeiten Sie im Moment?
Dymek: „Derzeit bringen wir die Spielwelt auf Hochglanz. Ständig kommen frische Objekte und Animationen aus der Grafikabteilung rein, die Charaktere erhalten neue Mimiken und Gesten und die Levelde-signer sorgen für Nachschub an Tieren und Pflanzen. Unsere Welt wächst – und zwar schnell und gewaltig. Zweiter Schwerpunkt ist die künstliche Intelligenz: Es ist viel unterhaltsamer, wenn der Gegner sich wirklich Gedanken macht und auf den Kampf vorbereitet.“
PC Games: Wie sieht der Alltag in **Two Worlds** aus?
Dymek: „Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kopfgeldjägers. Er ist daher vor allem auf der Suche nach untergetauchten Leuten und bestreitet Gefechte. Die meisten Quests sind also kampforientiert, lassen sich aber häufig auf mehrere Arten lösen.“
PC Games: Gibt es Berufe oder Crafting?
Dymek: „Das Dasein als Kopfgeldjäger soll glaubhaft sein – Schweine füttern oder Obst auf dem Markt verkaufen sind da einfach nicht drin. Andere Tätigkeiten, etwa Alchemie, passen hingegen wunderbar zu so einem Charakter, also kann man sie auch lernen. Der Einzelspielermodus ist eben auf Kämpfe und die Geschichte zugeschnitten.“
PC Games: In welchen Dimensionen bewegt sich das Item- und Waffen-Angebot?
Dymek: „Wir treiben unsere Übersetzer gerade mit der Länge unserer Inventarliste in den Wahnsinn – es gibt riesige Mengen an Items. Außerdem kann man Waffen verzaubern und vergiften. Hinzu kommt das Level-up-System, mit dem man zwei identische Gegenstände zu einem hochwertigeren Item kombinieren kann.“
PC Games: Wie lebendig sind die NPCs?
Dymek: „Invididuelle Tagesabläufe, Berufe und Freizeitgestaltung für jeden NPC gehören in **Two Worlds** zum Standard-Repertoire.“
PC Games: Und wie dynamisch werden die Kämpfe?
Dymek: „Unser Kampfsystem bedient Action- wie Taktik-Fans: Mit mächtigen Waffen draufknüppeln ist ebenso möglich wie mit Tricks zu arbeiten– etwa mit dem Fuß Sand ins Gesicht des Gegners schleudern. Alles begleitet von spektakulärer Kampfchoreographie!“

FELIX SCHÜTZ

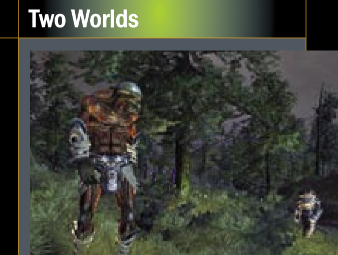


Die Entwickler bei Reality Pump haben zwar noch eine Menge Arbeit vor sich, doch das bislang Gezeigte besitzt Klasse. Besonders die Grafik-Engine, Reiteinlagen und das Kampfsystem gefallen mir schon richtig gut. Nun bin ich vor allem auf die Quests und den Mehrspielermodus gespannt – genauer: da freue ich mich drauf!

Entwickler: Reality Pump
Anbieter: Zuxxez Entertainment
Termin: 4. Quartal 2006

Die Zukunft der Rollenspiele

Gothic 3 steht in den Startlöchern, Two Worlds entwickelt sich prächtig – gibt Oblivion demnächst die Krone der Next-Gen-Rollenspiele ab?



Gothic 3		Two Worlds
Die Landschaftsgestaltung von **Gothic 3** gehört mit zum Schönsten, was man derzeit im Rollenspielsektor finden kann. Technisch wäre aber mehr drin gewesen: Einige Bauten wirken etwas polygonarm und manche Texturen sind übertrieben plastisch.	**Grafik**	Technisch zieht **Two Worlds** so manches Register, das der Konkurrenz fehlt. Besonders die Lichteffekte und Echtzeit-Schatten bei Waldspaziergängen beeindrucken. Beim Figuren- und Gegnerdesign zeigt das Spiel aber noch Schwächen.
Gothic hat über Jahre hinweg ein kleines Universum mit enorm detaillierten Charakteren geschaffen – beinharte Konkurrenz für jedes Rollenspiel. Teil 3 markiert den Höhepunkt der **Gothic**-Geschichte.	**Story**	Als Söldner gerät man zwischen die Fronten eines epischen Konflikts, der sich um Götterkriege, machthungrige Orks und einen persönlichen Rachefeldzug dreht. Da steckt eine Menge drin!
Der Name **Gothic** steht für klasse ineinanderverwobene Quests: Getragen von glaubwürdigen Dialogen ist vom simplen Botengang bis hin zum Drachenkampf alles dabei. Auch bei Teil 3?	**Quests**	Für ein Rollenspiel kommt **Two Worlds** ziemlich kampflastig daher. Der Grund: Man soll sich in seiner Rolle als gestählter Söldner nicht mit „kleinen“ Aufgaben wie Schafe hüten beschäftigen.
Teil 3 bringt wieder neue Gilden und Berufe mit sich, etwa die Assassinen, Rebellen und Orks . Simpel: Erfahrungspunkte bringen Levelaufstiege, bei Trainern steigert man Skills und Basiswerte.	**Held**	Auch **Two Worlds** bietet Gilden, jedoch wählt man keine Klasse. Stattdessen verteilt man Punkte auf Basiswerte wie Stärke und Geschicklichkeit, parallel lernt man seine Fähigkeiten nach Wunsch.
Wie von der Reihe gewohnt bieten viele Quests mehrere Lösungswege, man entscheidet oft zwischen Gut und Böse. Die offene Welt ist mit NPCs bevölkert, die auf den Ruf des Spielers reagieren.	**Freiheit**	Auch für **Two Worlds** versprechen die Entwickler besonders schwere moralische Entscheidungen. Wie stark das NPC-Verhalten vom Ruf des Spielers abhängig ist, muss sich allerdings noch zeigen.



STILMIX In Cathalon vermischt sich antike mit mittelalterlicher Architektur. Hier sehen wir zwei NPCs beim Tratschen – jeder Bewohner soll ein Eigenleben besitzen.



EFFEKTREICH Bei einem Waldspaziergang werden wir von zwei Trollen angegriffen. Wir antworten mit einem optisch imposanten Feuerregen.

◀ **GLAUBHAFT** Das ist typisch **Gothic**: Nichtspielercharaktere schwätzen, arbeiten, schlafen und essen. Die Welt wirkt dank solcher Tagesabläufe sehr stimmig.

▶ **UNGEWOHNT** In den Vorgängern waren die Orks noch erbitterte Feinde. Nun kann man sich sogar auf die Seite der Unterdrücker schlagen.

Gothic 3

Schluss mit all den Mutmaßungen: Wir haben Gothic 3 ausgiebig gespielt. Lesen Sie hier, wie gut uns der erste Ausflug ins raue Myrtana gefallen hat.

Reden wir nicht länger um den heißen Brei herum: Es geht Ihnen wie so vielen deutschen Spielern. Sie wollen wissen, ob **Gothic 3** Spaß macht, wie gut die Grafik ist, ob es auf Ihrem Rechner flüssig läuft. Kurz: Sie wollen wissen, ob **Gothic 3** ein würdiger Nachfolger wird. Nun, zumindest auf die letzte Frage haben wir eine ziemlich sichere Antwort. Sie lautet: Ja.

Hand angelegt

Die uns vorliegende Version war zwar voll spielbar, aber natürlich noch nicht ausgereift. Die Liste der Einschränkungen ist lang: Bei der Gegner-KI gibt es zuweilen Aussetzer. Einige Zauber fehlen, manche Gegner ebenso. Bugs und Abstürze können auftreten. Das versprochene Tutorial vermisst man noch ebenso wie eine Speicherfunktion. Sie finden, das klingt fies? Keine Sorge, liebe Leser, daran ist nichts ungewöhnlich. Häufig stehen uns unfertige Versionen für Vorschau-Artikel zur Verfügung. Das Wichtigste: **Gothic 3** war gut genug spielbar, um sich einen vernünftigen Eindruck zu verschaffen. Wir weisen außerdem darauf hin, dass sämtliche Screenshots in diesem Artikel von uns angefertigt wurden und echte Spielgrafik zeigen – sie wurden nicht geschönt oder bearbeitet.

Willkommen in Teil 3

Es beginnt, wo der Vorgänger endete: Mit einem Schiff voller Kumpels – Diego, Gorn und Lester sind allesamt dabei – legt der namenlose Held in Myrtana an. Richtig, **Gothic 3** spielt nicht mehr in Khorinis, jenem Schauplatz der Vorgängerspiele, in denen man es mit einem machthungrigen Gott, jeder Menge Orks und sogar Drachen aufnahm. Myrtana ähnelt Khorinis aber rein optisch ganz gehörig: Die Gegend setzt sich aus grünen Wäldern und Weiden zusammen, verziert von kleinen Dörfern und Städten, und ist obendrein überschwemmt von Orks. Hier beginnt die Geschichte: Myrtana hat den Krieg gegen die Orks verloren, weshalb alle Menschen entweder auf der Flucht sind oder als Sklaven in Ketten liegen. Einige haben sich sogar mit ihren Peinigern verbündet und machen Jagd auf ihre Artgenossen. Unser Held wird deshalb nicht gerade freundlich empfangen – da ist es praktisch, dass er bereits zu Spielbeginn eine Menge auf dem Kasten hat und nicht mehr bei null beginnt.

INTERVIEW MIT MICHAEL PAECK

„Wir müssen nur noch optimieren und Bugs fixen."



MICHAEL PAECK ist Produzent bei Jowood.

PC Games: Woran arbeitet ihr derzeit? Müsst ihr noch irgendwelche wichtigen Spielelemente austüfteln?
Paeck: „Nein, ausgetüftelt ist alles. Aktuell finalisieren wir noch Kampf und KI, auch die letzten Magiesprüche kommen ins Spiel. Ab sofort (Anm. d.R.: nach der GC) heißt es aber nur noch: optimieren und Bugs fixen."
PC Games: Welchen Rechner sollte man haben, um das fertige Spiel in seiner ganzen Pracht zu genießen?
Paeck: „Wir empfehlen eine 3-GHz-CPU, 1,5 GB RAM und eine Geforce 7800 GTX für maximale Details."
PC Games: Die Welt beim Spielstart komplett zu laden klingt schon sehr aufwendig – wie lange wird das auf einem guten Spielerechner dauern?
Paeck: „Wir versuchen, es auf 1 bis 2 Minuten beim Spielstart zu drücken."
PC Games: Die Nacht des Raben schraubte den Schwierigkeitsgrad von **Gothic 2** massiv in die Höhe. Wie ist das im dritten Teil? Gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade?
Paeck: „Ja, die gibt es und wir haben die Schwierigkeitsgradkurve auch deutlich flacher gestaltet. Das heißt, zu Beginn werden auch unerfahrene Spieler schnell ins Spiel kommen, und sobald sie alle Grundmechaniken beherrschen, geht's dann bergauf mit den Anforderungen."
PC Games: Wie stark wird der Held zu Spielbeginn sein? Kann er bereits gegen Wölfe oder Snapper bestehen?
Paeck: „Absolut. Er kann bereits mit dem Bogen schießen oder Heiltränke herstellen. Wölfe stellen beispielsweise kein Problem für ihn dar."
PC Games: Mit welchem Killerargument wollt ihr **Gothic 3** den Leuten schmackhaft machen, die derzeit in **World of Warcraft** und **Oblivion** versunken sind?
Paeck: „Beides sind tolle Spiele, aber sie sind nun auch schon länger auf dem Markt. Diese Titel wie auch **Gothic** sind es wert, gespielt zu werden. Wer aber eine frische Erfahrung möchte, dem sei **Gothic 3** ans Herz gelegt, denn er wird sicher nicht enttäuscht werden."

Gothic 3 Alpha: Was wird hier gespielt?

Bis zum Release am 13. Oktober ist es noch eine Weile hin. Wir durften uns bereits in eine frühe, noch unfertige Version stürzen.

Die uns vorliegende Alpha-Version von **Gothic 3** war freilich noch ein Stück weit von der Qualität eines fertigen Produktes entfernt. So waren manche Gebiete und Dörfer noch leblos, außerdem ließen sich einige Monster ohne Gegenwehr verprügeln. Hinzu kamen viele Bugs und Abstürze. Aber keine Panik: Das ist normal, besonders für aufwendige Rollenspiele wie **Gothic 3**. Fehlerkorrekturen und Optimierungen beschäftigen die Entwickler nun bis zur Veröffentlichung Mitte Oktober. Wir drücken ihnen die Daumen für den anstrengenden Endspurt!

So kann er bereits eine Klinge schwingen, Tieren das Fell abziehen und sich gegen seine Gegner zur Wehr setzen.

Sie haben die Wahl

Der Spieler muss sich früher oder später für eine von drei Parteien entscheiden und so den Ausgang der Geschichte – drei verschiedene Endsequenzen wird es geben – bestimmen. Schlägt man sich etwa auf die Seite der Orks, beschäftigt man sich zunächst damit, im Ansehen der ruppigen Kreaturen aufzusteigen und ihr Vertrauen zu erlangen. Alternativ schließt man sich den Rebellen, den so genannten „Königstreuen", an. Aus dem Gehölz heraus planen die Aufständischen, ihre sieben Städte in Myrtana nach und nach zurückzuerobern. Sie entscheiden, ob Sie bei der Revolution helfen oder gar das Vertrauen beider Fraktionen gegeneinander ausspielen. Doch täuschen Sie sich nicht: Die Orks sind keine dümmliche Bande stoßzahnbewehrter Holzköpfe, die sich bei der erstbesten Gelegenheit die Schädel mit der Stachelkeule einschlagen. Nein, diese Orks haben Charakter, Stolz – und eine gehörige Abneigung gegenüber Menschen. Als dritte Partei bieten sich die Assassinen an, ein unheimliches Volk aus der Wüste Varant. Letzteres ist das zweite von drei Gebieten, das Sie bereisen werden. Die Assassinen treiben Menschenhandel mit den Orks und verstehen sich besonders auf das Einfangen entflohener Sklaven. Hier gelingt **Gothic 3** bereits ein wichtiger Schritt Richtung Glaubwürdigkeit: Es verwischt die Grenzen zwischen Gut und Böse. Der Spieler selbst muss entscheiden, was er für richtig hält, und die Konsequenzen seiner Handlungen tragen. Hinzu kommen einige unabhängige Fraktionen, denen man sich zwar

GRAFIKZAUBER Diese Lurker haben wir aufgrund der herrlich dichten Vegetation zunächst gar nicht gesehen. Mit der mächtigen Doppelaxt versuchen wir, die Situation zu retten.

▲ **EXOTISCH** Die Gassen der Wüstenstadt Mora Sul sind in der aktuellen Version noch etwas menschenleer, begeistern aber bereits durch ihre detailreiche und vor allem glaubwürdige Architektur.

FINSTER Die Licht- und Schatteneffekte haben uns überrascht: Im realistisch flackernden Fackelschein wirken Monster noch bedrohlicher.

Gothic 3 in Zahlen

- Etwa **1.000 Items** lassen sich erbeuten.
- Mit Nebenaufträgen löst man gut **550 Quests**.
- Über rund **70 Talente** entwickelt sich der Held.
- **62 Sprecher** sorgen für **18 Stunden** Sprachausgabe.
- Allein die Hauptstory nimmt **50 Stunden** in Anspruch.
- Etwa **50 Gegnertypen** müssen bekämpft werden.
- Aus **40 Zaubersprüchen** darf man wählen.
- Die Hauptgeschichte umfasst **25 Missionen**.
- Bis zu **20 Ortschaften** wird man erkunden.
- Die Welt ist **fünfmal größer** als im Vorgänger.



RELIGION Auch in **Gothic 3** spielen die Götter eine Rolle. Hier hält ein fanatischer Anhänger Beliars eine Rede.



DYNAMISCH Das mausgesteuerte Kampfsystem wertet die einstmals sterilen Duelle deutlich auf. Spannend wird es durch Kampfkünste wie Sprungangriffe und Parieren.

SINNVOLL Die Schnelltastenleiste am unteren Bildschirmrand lässt sich per Drag & Drop beliebig mit Waffen, Zaubern und Heiltränken belegen.

nicht anschließen kann, von denen man aber ebenfalls eine Menge lukrativer Aufträge bekommt.

Neben Myrtana und Varant gibt es auch noch eine dritte Klimazone – über die wir Ihnen aber noch nichts verraten dürfen. Ein Tipp: Schauen Sie mal in die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins PC Action rein.

Und wie ist es nun?

Gothic 3 spielt sich vertraut: Sie wandern mit Ihrer Spielfigur wieder durch eine detailreich ausgearbeitete Fantasy-Welt und lösen Unmengen an motivierenden Quests. Das Spielgefühl ähnelt trotz der brandneuen Engine deutlich den alten **Gothic**-Spielen, ist aber dank ihr auch wesentlich flüssiger. Der Held legt sich beim Rennen nun nicht mehr in die Kurven wie bei einem NASCAR-Rennen und eckt auch nicht mehr an jeder unsichtbaren Hürde an. Gespräche laufen nahezu identisch zu den Vorgängern ab, Texte und Sprachausgabe sind von gewohnt hoher Qualität und stehen der gebotenen Aufgabenvielfalt in nichts nach. Besonders gut hat uns gefallen, wie sinnvoll Quests und NPCs miteinander verflochten sind, sodass erneut der Eindruck einer lebendigen Umgebung entsteht, die auf den Spieler reagiert.

Auch in Städten und Dörfern geht es zu, wie man es sich wünscht: NPCs plaudern, setzen sich abends zum Essen ans Lagerfeuer, wetzen ihre Waffen am Schleifstein oder gehen einem Beruf nach. Auch das Trainieren von Fähigkeiten ist nahezu unverändert, bis auf ein paar Neuerungen, die sich die Entwickler ausgedacht haben: Es lassen sich nun verschiedene Kampftechniken erlernen, etwa das gleichzeitige Führen von zwei Schwertern. In Gefechten erwartet das Spiel dann mehr als simples Draufhämmern von Ihnen: Halten Sie die linke Maustaste beispielsweise gedrückt, holt der Held zu einem kräftigen Schwerthieb aus, während die rechte Maustaste zum Blocken und Parieren dient.

Erleichterung auch im Inventar: Endlich lassen sich die Menüs vernünftig mit der Maus bedienen, auch Charakterbildschirm und Questlog sind ordentlich aufgebaut und sinnvoll unterteilt.

Ein paar Takte zur Grafik

Zum Spielstart lädt das Programm die komplette Welt in den Speicher, weshalb keinerlei Nachladepausen existieren – dieser Vorgang dauerte in unserer Version einige Minuten. Wie Sie anhand unserer Screenshots erkennen, sieht das Spiel in der Tat sehr gut aus. Am besten gefallen uns die Wälder und Burgen: So eine liebevoll gestaltete Welt gibt es höchstens noch in **Oblivion** zu sehen – wobei die Landschaftsgestaltung aus **Gothic 3** sogar besser wirkt. Der Grund: Objekte ab einer bestimmten Distanz zeichnet die Engine verschwommen – ein guter Trick, denn er verstärkt die Tiefenwirkung und man vermeidet so, Objekte aus der Ferne detailreich rendern zu müssen. Überrascht hat uns die Wüste Varant: Das rotgoldene Meer aus Sand und Palmen wirkt rundum stimmig, auch die Städte mitsamt Basaren und spitzen Türmen überzeugen. Es gilt also: **Gothic 3** kommt! Und es wird gut. (fs)

FELIX SCHÜTZ

Ja! Genauso muss ein dritter Teil aussehen, so muss er sich anfühlen. Besonders die schöne Grafik und die verschrobenen Charaktere sorgen wieder für diese unverwüstliche **Gothic**-*Atmosphäre. Etwas Sorgen macht mir aber die kurze Zeit bis zum Release. Liebe Entwickler, bitte geht den Bugs an den Kragen!*

Entwickler: Piranha Bytes
Anbieter: Jowood
Termin: 13. Oktober

Auf einen Blick: Zehn Eindrücke aus der spielbaren Version

Ganz klar: Eine Alpha-Version hat Macken, gerade bei Rollenspielen. Deshalb wollen wir auch gar nicht auf Bugs herumreiten, denn das wäre unfair. Erfahren Sie stattdessen, was uns gut gefallen hat – und was nicht.

1) Grafik: Manche Bäume und Mauern wirken leicht kantig und nicht jede Textur ist hoch aufgelöst. Doch wundervolle Vegetation, geschmeidige Animationen und detailverliebte Ortschaften entschädigen dafür.

2) Gothic-Feeling: Sind die Charaktere noch zotig, ist die Stimmung noch dunkel? Treffe ich alte Freunde wieder? Kurz: Bleibt das Spielgefühl erhalten? Die Antwort: Ja.

3) Gefechte: Das verbesserte Kampfsystem gefällt uns gut: Besonders Schwertduelle fühlen sich durch erlernbare Waffenkünste und Maussteuerung viel flüssiger an.

4) Quests: Die von uns gespielten Aufgaben waren so gut verflochten und glaubwürdig wie von der **Gothic**-Reihe gewohnt. Das angekündigte Ruf-System konnten wir bisher nicht testen.

5) Inventar und Menüs: Das neu unterteilte Inventar ist noch nicht so intuitiv wie das eines **Titan Quest**. Aber: Es ist viel übersichtlicher und praktischer als das aus **Gothic 2**.

6) Spielwelt: Besonders Myrtana mit seinen Burgen und Wäldern bietet eine wunderbar melancholische Stimmung. Das exotische Varant macht ebenfalls einen guten Eindruck, denn Farbgebung und Architektur sorgen für Abwechslung.

7) Musik: Orchestral, etwas düster und dennoch wunderschön. Allerdings wiederholen sich die Tracks häufig.

8) Steuerung: Die Bedienung erinnert an die der Vorgänger, ist aber insgesamt flüssiger und nicht so „bockig" wie früher. Fans der Reihe fühlen sich sofort heimisch.

9) Performance: Auf unserem Test-System (3.800 MHz, 2 GB RAM und Geforce 7800 GTX) ruckelte das Spiel noch stark – hoffentlich gelingt den Entwicklern die Optimierung.

10) Oblivion-Killer?: Das von vielen ersehnte Duell zwischen Genre-König **Oblivion** und **Gothic 3** könnte tatsächlich knapp ausgehen. Die Vorschauversion entfacht jedenfalls wieder die alte Begeisterung – wir freuen uns auf den Test.



SKLAVENJÄGER Die Assassinen aus der Wüste Varant treiben Menschenhandel mit den Orks.

CLEVER Erkennen Sie, wie die Bäume im Hintergrund unterschiedlich scharf dargestellt werden? Mit solchen Tricks sehen Waldbestände auch auf Distanz gut aus – ein Problem, das **Oblivion** derzeit noch hat.



DIE ZUKUNFT Der Draenei-Schamane aufseiten der Allianz schleudert Kettenblitze auf einen weiblichen Blutelfen-Paladin der Horde.

GRUPPENFOTO In den neuen Instanzen werden nur noch 25 Spieler posieren.

EINE FRAGE DER EHRE Die Ehreberechnung in Zeiten vor The Burning Crusade.

World of Warcraft

The Burning Crusade | Konzept-Wipe! Blizzard kündigt für das Add-on massive Änderungen in World of Warcraft an ... und wirft dabei viele Fragen auf.

Das kommt sicher!

Die zehn wichtigsten Neuerungen des Add-ons im Überlick:

- Zwei neue Rassen: Blutelfen (Horde) und Draenei (Allianz)
- Neues PvP-System, das auch Gelegenheitsspieler berücksichtigt
- Erweiterung der Levelbegrenzung auf Stufe 70
- Neue Fähigkeiten und Talente für alle neun Klassen
- Ein neuer Beruf (Juwelenschleifer)
- Gesockelte (= aufrüstbare) Gegenstände
- Schamanen und Paladine sind fortan von beiden Fraktionen spielbar.
- Neue Instanzen (5 bis 25 Spieler)
- Alle neuen, hochstufigen Instanzen sind für maximal 25 Spieler ausgelegt.
- Fliegende Reittiere (Mounts, Bild unten)



Die andere Seite des Dunklen Portals. Schauplatz des **World of Warcraft**-Add-ons **The Burning Crusade** und Auslöser hitziger Diskussionen unter **WoW**-Süchtigen. Woche für Woche lässt Blizzard neue Informationen durchsickern, mittlerweile zeichnet sich eine klare Linie ab. Und die lautet: Weniger Schinderei und Knochenarbeit als aktuell im PvP- und High-End-Bereich, dafür wieder mehr Herausforderungen, die Spaß machen. Und das auch für kleinere Teams!

Wann sich eben jenes Tor öffnet und über sechs Millionen Kunden weltweit den Zugang zu neuen Instanzen, Spielzonen, Rassen, Gegenständen, Level 70, fliegenden Reittieren und Berufen (siehe PC-Games 07/06) ermöglicht, steht aktuell noch nicht fest. Aber gerade die jüngst veröffentlichten Details über das neue Spieler-gegen-Spieler-Konzept und die diversen spielerischen Veränderungen bei den neuen Raid-Instanzen lassen die Wartezeit bis zur Veröffentlichung für viele Spieler zur Qual werden.

PvP im Umbruch

Das aktuelle PvP-System in **World of Warcraft** ist immer wieder Grundlage für heftige Diskussionen innerhalb der Community. Jenes auf Ränge basierende Prinzip gönnt demjenigen den größten Fortschritt, der innerhalb einer Woche am meisten Ehre auf seinem Konto verbuchen kann. Je nachdem wie viele Ehrpunkte ein Spieler im Verhältnis zum Rest seiner Fraktion am Berechnungstag zusammengehamstert hat, wird sein Rang angehoben oder gesenkt. In der Praxis sieht das so aus, dass man über Monate hinweg tagtäglich in den Schlachtfeldern kämpfen muss, um mit viel Glück irgendwann einmal den höchsten Rang 14 zu erreichen. Klar, dass Gelegenheitsspieler schnell entnervt das Handtuch werfen und sich anderen Dingen zuwenden, anstelle sich mühselig die Rangleiter hochzukämpfen.

Mit dem Add-on hat Blizzard Besserung angekündigt. Die jetzige Berechnung der Ehre wird vollständig verworfen und weicht einem linearen System, ähnlich dem von **Guild Wars** oder **Dark Age of Camelot**. Ehre wird nun wie Gold gesammelt und kann jederzeit bei entsprechenden Händlern gegen Waffen, Schmuck und Rüstungen eingetauscht werden. Positiv: Ehrpunkte verfallen bei längeren Spielpausen nicht mehr, sodass auch Gelegenheitsspieler Fortschritte im PvP machen. Ehre verdient man sich natürlich immer noch durch erfolgreich absolvierte PvP-Quests, gewonnene Schlachtfelder oder ganz simpel durch getötete Spieler der anderen Fraktion.

Brot und Spiele

Um neben neuen Schlachtfeldern mehr Abwechslung in den teils tristen PvP-Alltag zu bringen, erhöht Blizzard den Anteil von Außenwelt-Schlachtzonen (bereits ab Patch 1.12 in Silithus und Östliche Pestländer). Auch in sämtlichen neuen Zonen der Scherbenwelt wird es umkämpfte Landstriche geben, um deren Vorherrschaft sich Horde und Allianz streiten. Ein gutes Beispiel dafür ist das neue Gebiet Nagrand, in dessen Mitte sich eine neutrale Stadt befindet, die von beiden Fraktionen erobert werden kann. Die siegreiche Seite hat als dann Zugriff auf Questgeber, Lehrer, Händler oder NPCs, die wiederum besonders wertvolle Gegenstände im Angebot haben. Außerdem interessant: serverübergreifende PvP-Arenen. Spieler können extra für diesen Zweck „Mini-PvP-Gilden" gründen und jeweils in Zweier-, Dreier- oder Fünfer-Teams gegeneinander antreten und so die besten Gladiatoren ermitteln. Turniere, Ligen und Belohnungen, die auf einer Stufe mit den zum aktuellen Zeitpunkt besten Raid-Gegenständen stehen, dürften PvP-Fans genug Anreiz bieten, um die Arenen beständig zu füllen.

Keine 40-Mann-Raids

Auch für Spieler ohne PvP-Vorlieben enthält **The Burning Crusade** einige einschneidende Änderungen. Sämtliche neuen High-End-Instanzen gewähren maximal 25 Helden Zugang. So haben auch kleinere Gilden die Möglichkeit, regelmäßig Schlachtzüge zu veranstalten. Der einzelne Spieler wird dadurch natürlich stärker gefordert als bisher; auch Hybridklassen wie die Schamanen oder Paladine müssen wieder alle ihre Fähigkeiten einsetzen, statt nur zu heilen.

Die Begrenzung auf 25 Spieler stößt aufseiten vieler Profi-Gilden nicht nur auf Vorfreude. Groß ist die Sorge, eingespielte Raid-Gruppen fortan aufteilen oder verkleinern zu müssen. Von den 40 Spielern, die bislang losgezogen sind, um Instanz-Oberbossen wie Ragnaros, Nefarian oder C'thun die Stirn zu bieten, werden in Zukunft automatisch 15 zu Hause bleiben oder eine zweite Raid-Gruppe mit zehn neuen Spielern gründen müssen. Allerdings plant Blizzard, dass der Raid-Leiter in Zukunft die Schwierigkeit einer Instanz verändern darf. Eine Gruppe von Charakteren auf Stufe 70 kann dann eine heutige 60er-Instanz auch im „Elite-Modus" spielen, um den Level der Monster sowie die Qualität der zu erbeutenden Gegenstände an den eigenen Level anzupassen.

Dungeons! Dungeons! Und noch mehr Dungeons!

Fast alle neuen Instanzen werden in separate Abschnitte unterteilt sein, ähnlich dem Scharlachroten Kloster oder Düsterbruch.

Die neuen Instanzen

Turm von Karazhan (Stufe 70)
- Drei Flügel für Zehnergruppen
- Betretbar über den Gebirgspass der Totenwinde

Auchindoun (Stufen 65 bis 70)
- Vier Flügel für Fünfergruppen
- Dient gleichzeitig als Dungeon und Stadt

Höllenfeuer Zitadelle (Stufen 60 bis 70)
- Drei Flügel (zwei davon für Fünfergruppen)
- Ein Raid-Boss (Magtheridon) für maximal 25 Spieler

Zul'Aman (Stufe 70)
- Außenwelt-Instanz (ähnlich Zul'Gurub)
- Ausgelegt für 20-Mann-Schlachtzüge

Coilfang Reservoir (Stufe 70)
- Drei Flügel (2 davon für Fünfergruppen)
- Ein 25-Mann-Schlachtzug

Tempest Keep (Stufe 70)
- Drei Flügel (zwei davon für Fünfergruppen)
- Ein 25-Mann-Schlachtzug
- Voraussichtlich nur durch fliegende Reittiere erreichbar

JURI ANGER

Ein lineares Ehrsystem, PvP im Freien, Gladiatorenkämpfe und knackig schwere Instanzen für kleinere Gruppen – das sind genau die Änderungen, auf die mein Zwergen-Krieger schon lange gewartet hat! Blizzard bereichert **World of Warcraft** *gezielt um die Elemente, die den meisten Spielern ab Level 60 fehlen.*

Entwickler: Blizzard
Anbieter: Vivendi
Termin: 4. Quartal 2006

MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.100 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 09/06

1. F.E.A.R. Extraction Point
2. Warhammer Online
3. Fußball Manager 07
4. Geheimakte Tunguska
5. Parabellum
6. Stronghold Legends
7. Bad Day L.A.
7. Archlord
9. Maelstrom
10. Infernal

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Electronic Arts und Pebble Entertainment. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 15. September 2006.

Gewinnspielpreise für über 1.100 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Die Preise werden zur Verfügung gestellt von: www.pebble-entertainment.de

10x Electronic-Arts-Outfit-Paket

(je € 110,-)

In jedem Paket sind zwei Schlüsselanhänger, eine Baseball-Kappe sowie je ein T-Shirt, Hemd und ein Longsleeve von Electronic Arts enthalten.



Fantastisch!

Spellforce-2-Figur für lau*

*Jetzt PC GAMES im Abo holen und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!

FEATURES

- Dunkel-Elfe „Schattenlied"
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

1 Spellforce-2-Figur Nachtelfe „Schattenlied"
(Prämien-Nr.: 002965)

(Lieferung nur solange der Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 08

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

1.


INVASION Eine Kanu-Armada setzt über den Fluss, um ein feindliches Schiff anzugreifen. Bogenschützen unterstützen die Attacke vom Land aus.


CAMPING Im Gegensatz zu den Einwanderern leben die Indianer in Zelten. Ob Sie diese auch ab- und wieder aufbauen können, ist fraglich.


IM GALOPP Eine Indianerarmee zieht in den Krieg. In **The Warchiefs** soll Western-Stimmung aufkommen.

Age of Empires 3

The Warchiefs | Europäische Invasoren, seht euch vor! In der brandneuen Erweiterung greifen die Indianer an.

Im kommenden Add-on zu **Age of Empires 3** erwarten Sie drei neue Völker indianischer Herkunft: die Irokesen, die Sioux und die Azteken. Es wird jedoch keine anderen europäischen Nationen geben, damit sich die Erweiterung vom Hauptspiel deutlich unterscheidet. Die Familie Black bleibt Ihnen jedoch treu: In der Hauptkampagne erfahren Sie, wie es mit den Nachfahren Morgan Blacks während der Indianerkriege weitergeht. Ferner soll der geschichtliche Hintergrund wesentlich realitätsbezogener als im Hauptspiel sein, da historische Ereignisse in die Hintergrundstory von **The Warchiefs** eingebettet sind. So erleben Sie zum Beispiel den Unabhängigkeitskrieg der jungen USA. Hinzu kommt, dass die Geschichte in zwei Akte aufgeteilt ist: im Hauptprogramm waren es derer noch drei.

Neben den neuen Völkern versprechen die Entwickler Zufallskarten für den Skirmish-Modus, neue verbündete Stämme und Lieferungen aus der Heimatstadt. Heimatstädte heißen bei den Indianern übrigens Stammesrat, der Ihnen wie die Hauptstädte Europas Nachschub liefert. Die Sioux erhalten beispielsweise Nahrung in Form von Büffeln.

Um sich gegen Kanonen und Gewehre der Europäer durchzusetzen, statten die Entwickler die Rothäute mit diversen Spezialfähigkeiten aus. Irokesen besitzen Schutzschilde, die sich gut für Belagerungen eignen. Zusätzlich stehen schwer bewaffnete Schießpulvereinheiten wie indianische Plänkler oder mit Gewehren ausgestattete Reiter zur Verfügung. Zu Wasser bedienen sich die Indianer wendiger Boote und Kanus, mit Geschützen bestückte Schlachtschiffe sind für Rothäute ein Fremdwort.

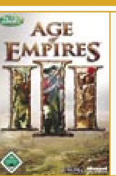
Vive la Révolution!

Zur Wahl steht nun auch die Zeitepoche Revolution. Als Europäer können Sie diese alternativ zum imperialen Zeitalter erforschen. Ist der Forschungsprozess abgeschlossen, erhalten Sie eine neue Flagge, eine neue Hauptstadt und alle Siedler verwandeln sich in Milizeinheiten. Außerdem erhält Ihre Stadt ein neues Antlitz und ein Gewitter zieht darüber auf. Auch die Nachschublieferungen verändern sich mit dem Revolutionsstatus. Mit dieser Wahl steht Ihre Wirtschaft komplett still und Siedler dürfen Sie ebenfalls nicht mehr ausbilden. Dafür erreichen Sie eine besonders hohe militärische Stärke. So überrumpeln Sie vielleicht einen geschwächten Gegner oder reißen das Ruder in einer aussichtslosen Lage noch einmal herum. Haben Sie sich übrigens einmal für die Revolution entschieden, ist sie nicht wieder rückgängig zu machen. Überlegen Sie sich diesen Schritt also gut.

Die Entwickler geben sich mit den Änderungen im Einzelspielerbereich nicht zufrieden. Neue Mehrspielermodi kommen mit **The Warchiefs** hinzu und die Indianer sollen bei Mehrspielergefechten einen Heimvorteil besitzen. Wie der aber aussehen wird, steht bisher noch nicht fest. (sth)

Entwickler: Ensemble Studios
Anbieter: Microsoft
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Age of Empires 3

- **GRAFIK** Die Grafik gleicht der des Hauptprogramms wie ein Ei dem anderen. Das liegt ganz einfach daran, dass nichts verändert wurde. Die Engine ist die selbe wie im Hauptprogramm.
- **VÖLKER** In **Age of Empires 3** spielten Sie ausnahmslos die Europäer. Mit der Erweiterung schlagen Sie sich auf die Seite der Indianer. Insgesamt kommen drei Stämme der amerikanischen Ureinwohner hinzu. Damit erlangen Sie gleichzeitig neue Einheiten und Fähigkeiten.
- **STORY** Bei **Age of Empires 3** bemängelten wir die hanebüchene Hintergrundgeschichte. Der historische Kontext wird in der Erweiterung **The Warchiefs** besser berücksichtigt.
- **HAUPTSTADT** In **The Warchiefs** wählen Sie statt des imperialen Zeitalters die Revolution aus und versuchen so, einen womöglich verloren geglaubten Kampf noch zu wenden oder einen schwächelnden Gegner niederzuschmettern.
- **EPOCHEN** Haben Sie im Hauptspiel noch in einem sehr frühen Stadium der USA gekämpft, erleben Sie nun echtes Western-Flair. Die Indianerkriege bestimmen des Hauptbild und sind somit das vierte Kapitel von **Age of Empires 3**.



HEISSE DRIFTS Grobe Fahrfehler bedeuten bei Canyon-Rennen das Aus.

SCHNITTIG Der Mitsubishi Lancer Evolution.

Need for Speed Carbon

Schleudertraum: In Teil 10 der Serie schlängeln Sie sich mit getunten Traumwagen kurvige Bergstrecken entlang.

Tuning-Freaks feiern heuer schon im November Weihnachten. Im zehnten Teil der **Need for Speed**-Serie motzen Sie Ihren Boliden komfortabler und individueller denn je auf. EAs neue Autosculpt-Technologie macht's möglich. Statt vorgefertigte Teile beim Händler um die Ecke zu kaufen, legen Sie per Schieberegler stufenlos Form und Größe der einzelnen Komponenten – etwa Spoiler oder Felgen – fest.

Spielwiese für Ihren rassigen Flitzer sind ähnlich wie in den beiden **Underground**-Titeln die nächtlichen Straßen einer fiktiven US-Metropole. Dort heuern Sie ein Team an und fordern andere Tuner heraus. Praktisch: Während der Rennen erhalten Sie tatkräftige Unterstützung durch die Kollegen, die per Tastendruck Konkurrenten in die Leitplanke drängen, Verfolger auf Distanz halten oder nach Abkürzungen Ausschau halten. Durch Siege erringen Sie nach und nach die Kontrolle über die gegnerischen Stadtteile, bis Sie schließlich den Anführer der jeweiligen Gang in einem ultimativen Bergrennen zum Duell herausfordern. Hier gibt es weder Polizei noch Gegenverkehr oder andere Rennteilnehmer. Es erwartet Sie vielmehr ein aufregender Zweikampf entlang des kurvigen Carbon-Canyons. Im ersten Abschnitt versuchen Sie, so nah wie möglich am Heck des Vordermanns zu kleben, ohne sich abhängen zu lassen. Je näher Sie dem Gegner dabei auf die Pelle rücken, desto mehr Punkte gibt es. Das Rennen endet sofort, wenn man den Vordermann überholt oder die Klippen hinabstürzt. Im zweiten Abschnitt wird der Spieß umgedreht und Sie verteidigen Ihre zuvor gesammelten Punkte. (bb)

Entwickler: EA Black Box
Anbieter: Electronic Arts
Termin: November 2006

... im Vergleich mit

Need for Speed Most Wanted

- **AUTOS** Im Gegensatz zu **Most Wanted** sind die über 50 lizenzierten Boliden von **Carbon** in drei Klassen (Muscle, Tuner und Exoten) eingeteilt, deren Fahreigenschaften sich deutlicher unterscheiden. Zum Fuhrpark zählen unter anderem der Aston Martin DB9, der Audi Le Mans Quattro und der Porsche GT.
- **TAGESZEIT** Fuhren Sie bei **Most Wanted** noch tagsüber und in der Dämmerung um die Wette, kämpfen Sie in **Carbon** ausschließlich nachts um die begehrte Poleposition.
- **TUNING** Statt Einzelteilen kaufte man in **Most Wanted** vornehmlich komplette Tuning-Pakete. **Carbon** setzt Ihrer Fantasie dank der neuen Autosculpt-Technologie hingegen kaum Grenzen.
- **POLIZEI** Im Mittelpunkt von **Most Wanted** standen Verfolgungsjagden mit der Polizei. In **Carbon** spielt die Polente nur noch eine untergeordnete Rolle, Canyon-Duelle rücken in den Vordergrund.

INTERVIEW MIT STEVE ANTHONY

„Nur weil Carbon nachts spielt, ist es kein Underground 3."



STEVE ANTHONY ist Produzent bei EA Black Box.

PC Games: Warum habt ihr **Carbon** nicht gleich **Underground 3** genannt?

Anthony: „Nur weil **Carbon** nachts spielt, handelt es sich nicht automatisch um einen dritten **Underground**-Titel. Wir haben diese Tageszeit gewählt, weil auch die Tuning-Szene in der Realität vornehmlich im Dunkeln aktiv ist. Im Großen und Ganzen ist die Nacht die einzige Ähnlichkeit zu **Underground 2**, das Spiel orientiert sich eher an **Most Wanted**. Und dennoch ist **Carbon** ein vollkommen anderes Spiel mit einer neuen Erfahrung."

PC Games: Es gab mal Gerüchte, der Fahrer könne verletzt werden. Ist das wahr?

Anthony: „Nein, die Fahrer bleiben immer unversehrt. Nur bei den Canyon-Duellen ist Feierabend, wenn man durch die Leitplanke in einen Abgrund rauscht."

PC Games: Wie detailliert ist diesmal das Schadensmodell?

Anthony: „Die Hersteller sehen es nicht gern, wenn die Fahrgastzellen ihrer Autos bis zur Unkenntlichkeit demoliert werden. Deshalb stellt **Carbon** nur kleinere Schäden dar. Es wird übrigens auch nicht möglich sein, den Motor zu zerstören."

3.



HÄUSERKAMPF Vorsichtig rücken wir in den Straßen dieser Stadt vor.

LASTESEL Eine UH-60 verlegt Truppen an die Front.

War Rock

Battlefield 2 für lau: War Rock setzt auf dieselben Zutaten wie die Schwedenbombe, kostet aber keinen einzigen Cent.

Sparfüchse aufgepasst: Der südkoreanische Entwickler Dream Execution Technologies schickt seinen **Battlefield** 2-Klon **War Rock** als kostenlosen Download ins Rennen um die Multiplayer-Vorherrschaft. Einzig und allein für exklusive Ausrüstungsgegenstände und andere Erweiterungen kann Geld ausgegeben werden. Muss aber nicht, sofern Ihnen das normale Basisspiel zusagt. Obwohl sich das koreanische und schwedische Spiel inhaltlich beinahe wie ein Tarnanzug dem anderen gleichen, gibt es dezente Unterschiede. So spendiert **War Rock** den bewährten Eroberungsschlachten eine zusätzliche Alternative. Die nennt sich „Mission" und funktioniert genauso wie eine Partie **Counter-Strike**: Eine Partei soll Bomben in der gegnerischen Basis legen, die andere das tunlichst verhindern. Wer lieber ganz im Stile von **Battlefield 2** auf weitläufigen Landschaften mit Fahr- und Flugzeugen um Basen kämpft, tritt einem „Vehicle"-Match bei und hebt mit denselben Maschinen wie bei der Konkurrenz, also der A-10, der F-15, dem Abrams-Panzer oder dem Apache-Hubschrauber, ab.

Fünf Charakterklassen (Pionier, Sturmsoldat, Sanitäter, Aufklärer und Panzerabwehr-Experte) sorgen trotz fehlendem Commander-Modus für taktisch angehauchte Schlachten. Die Langzeitmotivation garantiert ein Ladder-System, das Abschüsse, Flaggen-Eroberungen und Siege mit einem höheren militärischen Rang belohnt. Zugleich gibt es Geld aufs Konto gutgeschrieben, von dem Sie sich eine bessere Ausrüstung leasen. Aktuell läuft der offene Beta-Test. Der Client steht unter www.warrock.net zum Download bereit. (bb)

Entwickler: Dream Execution Technologies
Anbieter: K2 Network
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Battlefield 2

- **CHARAKTERKLASSEN** Mit sieben Berufen ist **Battlefield 2** üppig bestückt. Übersichtlicher geht es in **War Rock** zu. Hier stehen fünf Klassen zur Wahl. Verzichtet wurde auf den Spec-Ops-und Versorgungs-Soldaten.
- **SPIELERZAHL** Maximal 64 Leute tummeln sich in **Battlefield 2** auf den Karten, gerade mal die Hälfte ist es bei **War Rock**. Der Missionsmodus ist gar auf 16 beschränkt.
- **VEHIKEL** Da beide Shooter auf einen Konflikt in naher Zukunft setzen, kommen aktuelle Fahr- und Flugzeuge wie die F-15 Eagle oder der Hummer zum Einsatz.
- **SPIELMODI** **Battlefield 2** bietet Eroberungen und Koop-Partien, **War Rock** wartet neben der Flaggenhatz noch mit einer **Counter-Strike**-Variante auf.
- **TECHNIK** Optisch ist **Battlefield 2** der Konkurrenz aus Asien klar überlegen. Die Landschaften wirken lebendiger, die Charaktere bieten mehr Details. Dafür fallen die Hardware-Anforderungen aber auch wesentlich höher aus.



KÖNIG DER LÜFTE Die amerikanische F-15 Eagle wartet im Hangar auf ihren Piloten.



MOTOCROSS Auch eine Möglichkeit, schnell den Kollegen zu Hilfe zu eilen.

3.


HÄUSERKAMPF Vorsichtig rücken wir in den Straßen dieser Stadt vor.

LASTESEL Eine UH-60 verlegt Truppen an die Front.

War Rock

Battlefield 2 für lau: War Rock setzt auf dieselben Zutaten wie die Schwedenbombe, kostet aber keinen einzigen Cent.

Sparfüchse aufgepasst: Der südkoreanische Entwickler Dream Execution Technologies schickt seinen **Battlefield** 2-Klon **War Rock** als kostenlosen Download ins Rennen um die Multiplayer-Vorherrschaft. Einzig und allein für exklusive Ausrüstungsgegenstände und andere Erweiterungen kann Geld ausgegeben werden. Muss aber nicht, sofern Ihnen das normale Basisspiel zusagt. Obwohl sich das koreanische und schwedische Spiel inhaltlich beinahe wie ein Tarnanzug dem anderen gleichen, gibt es dezente Unterschiede. So spendiert **War Rock** den bewährten Eroberungsschlachten eine zusätzliche Alternative. Die nennt sich „Mission" und funktioniert genauso wie eine Partie **Counter-Strike**: Eine Partei soll Bomben in der gegnerischen Basis legen, die andere das tunlichst verhindern. Wer lieber ganz im Stile von **Battlefield 2** auf weitläufigen Landschaften mit Fahr- und Flugzeugen um Basen kämpft, tritt einem „Vehicle"-Match bei und hebt mit denselben Maschinen wie bei der Konkurrenz, also der A-10, der F-15, dem Abrams-Panzer oder dem Apache-Hubschrauber, ab.

Fünf Charakterklassen (Pionier, Sturmsoldat, Sanitäter, Aufklärer und Panzerabwehr-Experte) sorgen trotz fehlendem Commander-Modus für taktisch angehauchte Schlachten. Die Langzeitmotivation garantiert ein Ladder-System, das Abschüsse, Flaggen-Eroberungen und Siege mit einem höheren militärischen Rang belohnt. Zugleich gibt es Geld aufs Konto gutgeschrieben, von dem Sie sich eine bessere Ausrüstung leasen. Aktuell läuft der offene Beta-Test. Der Client steht unter www.warrock.net zum Download bereit. (bb)

Entwickler: Dream Execution Technologies
Anbieter: K2 Network
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit

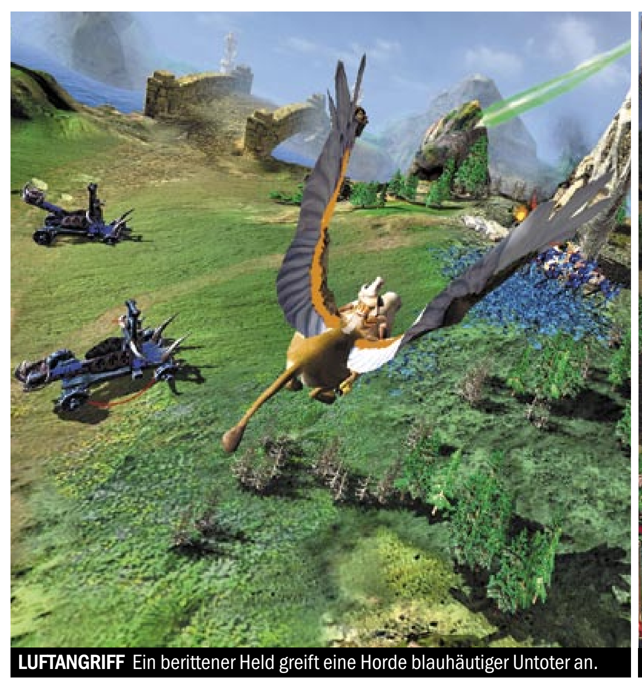
Battlefield 2

- **CHARAKTERKLASSEN** Mit sieben Berufen ist **Battlefield 2** üppig bestückt. Übersichtlicher geht es in **War Rock** zu. Hier stehen fünf Klassen zur Wahl. Verzichtet wurde auf den Spec-Ops-und Versorgungs-Soldaten.
- **SPIELERZAHL** Maximal 64 Leute tummeln sich in **Battlefield 2** auf den Karten, gerade mal die Hälfte ist es bei **War Rock**. Der Missionsmodus ist gar auf 16 beschränkt.
- **VEHIKEL** Da beide Shooter auf einen Konflikt in naher Zukunft setzen, kommen aktuelle Fahr- und Flugzeuge wie die F-15 Eagle oder der Hummer zum Einsatz.
- **SPIELMODI** **Battlefield 2** bietet Eroberungen und Koop-Partien, **War Rock** wartet neben der Flaggenhatz noch mit einer **Counter-Strike**-Variante auf.
- **TECHNIK** Optisch ist **Battlefield 2** der Konkurrenz aus Asien klar überlegen. Die Landschaften wirken lebendiger, die Charaktere bieten mehr Details. Dafür fallen die Hardware-Anforderungen aber auch wesentlich höher aus.


KÖNIG DER LÜFTE Die amerikanische F-15 Eagle wartet im Hangar auf ihren Piloten.


MOTOCROSS Auch eine Möglichkeit, schnell den Kollegen zu Hilfe zu eilen.

4.


LUFTANGRIFF Ein berittener Held greift eine Horde blauhäutiger Untoter an.


BASENBAU Der Strategieteil kommt nicht zu kurz.

Heroes of Annihilated Empires

Untote bedrohen die Existenz der Elfen. Nur Waldläufer Elhaut wagt es, der Übermacht entgegenzutreten.

Heroes of Annihilated Empires ist eine wilde Mischung verschiedener Elemente von Genregrößen wie **Heroes of Might and Magic**, **Total Annihilation** und **Age of Empires**. **Heroes of Might and Magic**, weil Helden wie Langohr Elhaut eine tragende Rolle spielen. **Total Annihilation**, da ebenfalls enorm viele Einheiten in die Schlacht ziehen, und zwar bis zu 50.000 Stück! Zu guter Letzt **Age of Empires**, weil **Heroes of Annihilated Empires** starke Echtzeit-Strategieanteile besitzt. Sie haben die Wahl: Entweder spielen Sie **HoAE** als Strategiespiel oder als Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo 2**. Durch jeden ausgeschalteten Gegner erhalten Helden Erfahrungspunkte. Haben Sie genügend Punkte gesammelt, steigt Ihr Schützling auf und neue Fähigkeiten sind verfügbar. Ein voll ausgebildeter Held vermag es sogar, ganze Heerscharen auszulöschen!

Superhelden greifen an

Auf der Spielwelt verteilt, warten kleine bis große Gegnergruppen nur darauf, von Ihrem Helden vertrimmt zu werden. Leveln Sie fleißig, verfügt Ihr Recke bald über mächtige Fähigkeiten wie das Herbeizaubern verbündeter Truppen. Oder Sie beschwören einen großflächigen Zauber, der Gegner in Angst und Schrecken versetzt. Durch geschickte Kombination von Magie und Gegenständen wie Heiltränken oder speziellen Waffen sind selbst große Feindarmeen kein Hindernis mehr. Dass ein Held ganze Heere auslöscht, ist zwar unglaubwürdig, bei **Heroes of Annihilated Empires** steht jedoch der Spielspaß im Vordergrund. Uns reizt jedenfalls der Gedanke, als „Last Man Standing" die Geschicke der Welt zu lenken. (oh)

Entwickler: GSC Game World
Anbieter: Deep Silver
Termin: September 2006

... im Vergleich mit

Dragonshard

- **SPIELPRINZIP** Sowohl **Dragonshard** als auch **Heroes of Annihilated Empires** kombinieren Action-Rollenspiel- mit Strategie-Elementen. Allerdings bietet **HoAE** ein viel höheres Einheitenmaximum.
- **HELDEN** Während Ihr Held in **HoAE** für fast alle Aufgaben ausreicht, brauchen Sie in **Dragonshard** oft eine zusätzliche Armee. Damit ist der Rollenspielteil von **HoAE** ausgeprägter.
- **HINTERGRUND** **Dragonshard** profitiert von der **Dungeons & Dragons**-Lizenz, dem weltbekannten Pen&Paper-Rollenspiel. **HoAE** dagegen bietet eine neue und abgedrehte Hintergrundgeschichte um Fantasy- und Hightech-Völker.
- **MISSIONSDESIGN** So wie es derzeit aussieht, scheint **Dragonshard** die abwechslungsreicheren Missionen zu bieten.
- **GRAFIK** Optisch kauft das ein Jahr ältere **Dragonshard** dem Neuling locker den Schneid ab. Die Grafik von **HoAE** erinnert zu stark an das altbackene **Cossacks**.

INTERVIEW MIT OLEG YAVORSKY

„Heroes of Annihilated Empires wird eine Trilogie."


OLEG YAVORSKY ist Senior-PR-Manager bei GSC Game World.

PC Games: Heroes of Annihilated Empires scheint ein ganz schön wilder Mix zu sein. Wie seid ihr darauf gekommen?
Yavorsky: „Wir wollten einfach die besten Elemente unserer Lieblingsspiele in einem Titel zusammenfassen. Natürlich haben wir auch viele eigene Ideen eingebracht. Aber der Gedanke, **HoAE** entweder als Action-Rollenspiel oder als Echtzeit-Strategiespiel mit extrem vielen Einheiten anzugehen, war die Initialzündung."
PC Games: In der Demoversion haben wir einen Panzer durch die Landschaft fahren sehen. Ein Gag?
Yavorsky: „Nein, das ist unser Ernst. Wir wollen drei Teile von **Heroes of Annihilated Empires** veröffentlichen und in einem späteren Kapitel greifen Soldaten aus der Zukunft in den Krieg ein, um alle magiebegabten Völker zu vernichten."
PC Games: Klingt verrückt. Wer kommt auf solche Ideen?
Yavorsky: „Wir haben den in der Ukraine äußerst beliebten Fantasy-Autor Ilya Novak engagiert. Er schreibt für uns die Storyline. Novak hatte sogar noch abgedrehtere Ideen, die wir allerdings verwarfen."



5.

TOOOOOOOOR? Michael Owen hat abgezogen – ob das Leder auch im Tor landet? Eine neue Schuss-Kontrolle soll präziseres Zielen als bei **FIFA 06** ermöglichen.



BAYERN GEGEN SCHALKE Dank komplett lizenzierter Bundesliga sind alle Teams mit Originaldaten vertreten. Hier versucht Bayerns Makaay Schalkes Keeper Rost zu tunneln.



SICHERER RÜCKHALT Die Torhüter sollen intelligenter als zuvor agieren und sich weniger katastrophale Fehler als zuvor erlauben.



INTERNATIONALE EHREN Im Manager-Modus bekommt es Mainz 05 mit Ajax Amsterdam zu tun. Ob Sie selbst mitspielen oder nur zugucken, entscheiden Sie.

FIFA 07

Mit dem Gamepad in der Hand und der Leidenschaft im Bein will FIFA 07 wieder Ihr Spielspaß-Weltmeister sein.

Nicht mal ein Esslöffel Wasabi stößt den Entwicklern der **FIFA**-Serie Jahr für Jahr saurer auf als die neueste PC-Ausgabe von Konamis superben Konsolen-Kick **Pro Evolution Soccer**. Im Mai scheiterte bereits die im Umfang abgespeckte WM-Variante von **FIFA 06** an **PES 5**, Ende September soll es das neuerlich gründlich überarbeitete **FIFA 07** besser machen.

Dabei bringt EA Sports' Fußball-Simulation seit jeher die optimalen Grundvoraussetzungen mit: Sie bietet mehr Lizenzen, eine im ganzen schönere Grafik, mehr Spielmodi und einen Manager-Modus, der beinahe schon als eigenständiges Spiel durchgehen würde. Doch dort, wo es schon zu Sepp Herbergers Zeiten „wichtig" war, nämlich „auf'm Platz", brilliert **Pro Evolution Soccer** eben mit dem realistischsten und glaubwürdigsten Spielerlebnis. Eine Vielzahl von Verbesserungen soll nun dafür sorgen, dass **FIFA 07** den Konkurrenten umhaut wie Zidane Materazzi.

Interessanteste und zugleich gewöhnungsbedürftigste Neuerung dürfte die überarbeitete Ballphysik sein. Kullerte das Spielgerät im Vorgänger des Öfteren wie an der Schnur gezogen über den Rasen, rollt und segelt das Leder nun authentischer von A nach B. Speziell das Anschnippeln von Flanken funktioniert besser als zuvor und sieht auch dementsprechend aus – wovon wir uns bei einer Probepartie mit der fast finalen Xbox-Version überzeugten. Außerdem haben die Entwickler das Stellungsspiel der PC-Kicker verbessert und die Torwart-KI nochmals aufgebohrt. Peinliche Patzer der Schlussmänner gehören damit hoffentlich der Vergangenheit an. Auch die Steuerung wurde einer Reform unterzogen und erinnert nun etwas an die längst beerdigt geglaubte „Off the Ball"-Bedienung von **FIFA 2004**. Während Sie mit dem rechten Analog-Stick den Spieler befehligen, nutzen Sie den linken für die passende Schusstechnik.

Datenfetischisten freuen sich auf 27 Ligen aus 20 Ländern sowie über 500 komplett lizenzierte Vereine mit täuschend echt aussehenden Superstars, welche dieselben Tricks wie ihre realen Vorbilder beherrschen – vom ronaldinhoischen Hackentrick bis zu Henrys Beinknotendribblings. Theoretiker erwartet ein nochmals erweiterter Manager-Modus mit Finanzverwaltung, Nachwuchsförderung, Fan-Arbeit und vielem mehr. (cs)

Entwickler: EA Sports Kanada
Anbieter: EA Sports
Termin: 28. September 2006

... im Vergleich mit



Pro Evolution Soccer 5

- **ORIGINALDATEN** 27 Ligen, knapp 180 Nationalteams sowie über 10.000 authentische Fußballer – mehr als **FIFA 07** bietet, geht fast nicht. Dagegen wirken die 60 Nationalmannschaften und 130 Vereinsclubs von **PES 5** recht bescheiden. Zumal einige von ihnen mit Fantasiedaten auskommen.
- **UMFANG PES 5** bietet neben Solokick und Pokal eine mehrere Saisons lange Meisterliga. **FIFA 07** hält mit einem umfangreicheren Manager-Modus locker dagegen.
- **REALISMUS** Ob die diesjährigen Neuerungen von **FIFA 07** ausreichen, um das perfekte Spielerlebnis von **PES 5** zu toppen, bleibt fraglich. Die verbesserte Ballphysik ist ein Schritt in die richtige Richtung.
- **GRAFIK** Stadien und Spieler wirken bei **FIFA 07** ungemein detailliert, die realistischeren Animationen gibt es allerdings bei **PES 5** zu bestaunen.
- **MULTIPLAYER FIFA 07** im Vorteil dank riesiger Community und Online-Ligen – diese und weitere Spielmodi soll erst **PES 6** bieten.

6.

TIERISCH Das Rancor als Reittier, wer träumt nicht davon?

ENDLICH Entwickler Petroglyph hat ein Einsehen und reicht den Supersternenzerstörer nach. Das gigantische Schiff besitzt die Feuerkraft einer ganzen Flotte!

Star Wars: Empire at War

Forces of Corruption | Während die Rebellen noch das Imperium bekämpfen, erhebt sich heimlich eine neue Macht.

Yoda sagte einmal, dass Kriege niemanden groß machen. Er hat sich geirrt! Aus den Wirren des galaktischen Bürgerkriegs erhebt sich eine unheilige Allianz aus Söldnern, Piraten und Gangstern. Beheimatet im Sediment der Gesellschaft, breitet sich die Korruption wie ein Geschwür über die Galaxis aus. Militärisch setzen ihre Mitglieder auf jene Waffen, die andere Mächte bereits ausgemustert haben. Antiquierte Kampfdroiden aus den Klonkriegen und mit Rost überzogene Raumjäger füllen die Arsenale der Verbrecher. Die intergalaktische Gangsterbande braucht sich aber nicht vor ihren Kontrahenten zu verstecken. In ihren Reihen gibt es durchaus kampfkräftige Waffen und Helden, die den Vergleich mit dem Imperium nicht zu scheuen brauchen. Das Verbrecher-Flaggschiff etwa ist mit einem riesigen Geschütz ausgestattet, das im All und auf Planeten eine Schneise der Verwüstung hinterlässt.

Doch nicht nur die Unterwelt hat Nachschub erhalten. Das Imperium, durch die Niederlage bei Yavin 4 wachgerüttelt, produziert massenhaft neue Waffen. An vorderster Front kämpfen die neuen Supersternenzerstörer. Das Kronjuwel der imperialen Flotte ist jedoch der im Bau befindliche zweite Todesstern. Die neue Version ist noch verheerender als der Vorgänger: Die Station ist in der Lage, Kreuzer anzuvisieren und mit einer einzigen Salve zu vernichten.

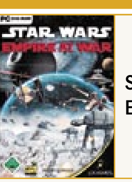
Von zwei Seiten bedroht, hat die Rebellenallianz ebenfalls nachgerüstet. Der schlagkräftigere B-Wing ersetzt endlich den altgedienten Y-Wing und Luke Skywalker hat seine Jedi-Fähigkeiten weiter geschärft, sodass er nun auch in Bodenschlachten eingreift und der Galaxis mit dem Lichtschwert Gerechtigkeit und Freiheit bringt.

Der Kreis schließt sich

Entwickler Petroglyph hat den Entwicklungsprozess von **Star Wars Episode 4** zu **Episode 6** vollendet und liefert mit dem **Empire at War**-Add-on **Forces of Corruption** eine neue Kampagne sowie eben jene Fahrzeuge und Flieger, die Fans im Hauptspiel schmerzlich vermissten. Die neue Partei – die Unterwelt – ermöglicht zudem weitaus hinterhältigere Taktiken als die Rebellenallianz sie bislang bot. (oh)

Entwickler: Petroglyph/Lucas Arts
Anbieter: Activision
Termin: Oktober 2006

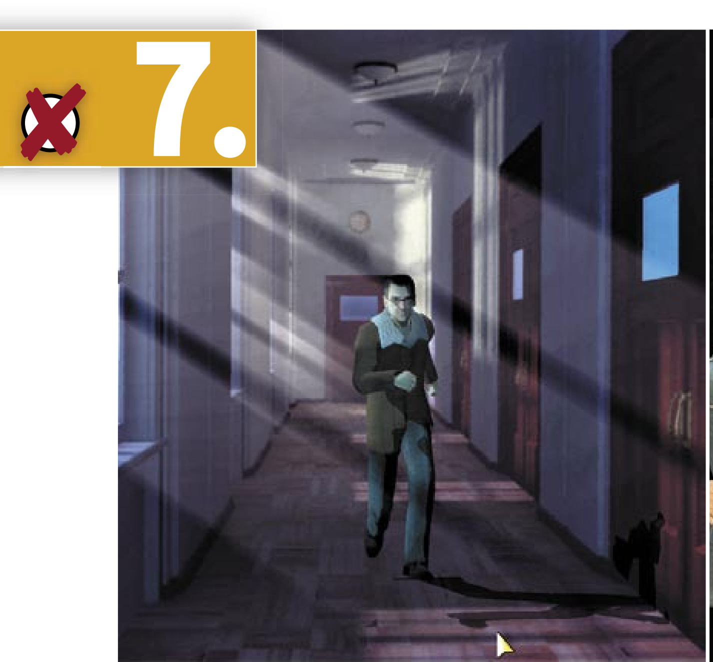
... im Vergleich mit

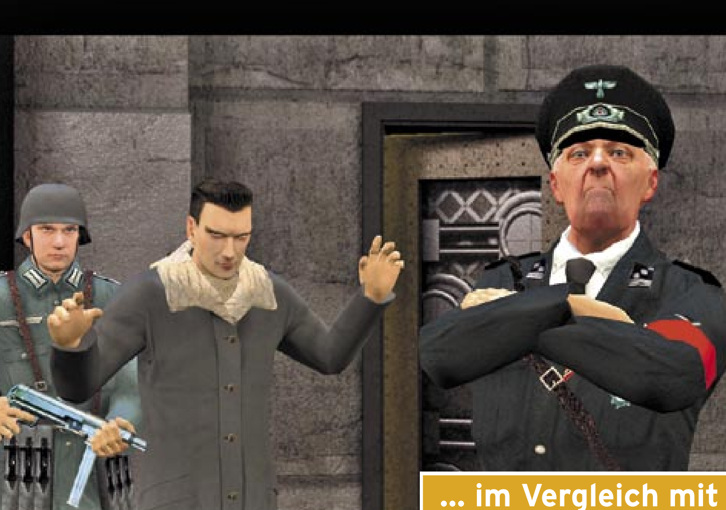


Star Wars: Empire at War

- **KAMPAGNE** Das Add-on liefert eine jungfräuliche Kampagne mit rund einem Dutzend Missionen.
- **FRAKTIONEN** Die Unterwelt ist eine vollständig neue Partei. Zwar tauchen Verbrechersyndikate wie die Schwarze Sonne schon seit Jahrzehnten in **Star Wars**-Romanen und Spielen auf, als spielbare Partei ist eine solche Fraktion jedoch ein Novum.
- **GRAFIK** Die Grafik hat sich kaum verändert. Lediglich ein paar neue Effekte wie der Schuss der Korruptions-Superwaffe, neue Modelle und Texturen sind hinzugekommen.
- **HINTERGRUNDGESCHICHTE** Die Storyline des Hauptspiels startet vor **Star Wars: Episode 4** und endet während **Episode 5**. **Forces of Corruption** setzt an diesem Punkt an und spannt den Bogen zu **Episode 6**.
- **EINHEITEN** Im Gegensatz zum Hauptspiel werden nun alle Einheiten aus der originalen Trilogie spielbar sein. Dazu kommen neue Fahrzeuge und Flieger.

7.


GELUNGEN Schöne Lichteffekte wie diese werten die Grafik gehörig auf.


ERWISCHT Die Nazis bedrohen unseren Kollegen.

Undercover

Operation Wintersonne | Nach zahllosen Strategie- und Action-Spielen wagt sich ein Adventure an den Zweiten Weltkrieg.

Bloß nicht erwischen lassen!" Sätze wie diese müssen Dr. John Russel durch den Kopf gehen, als er im Jahre 1943 in Berlin versucht, in das Kaiser-Willhelm-Institut einzubrechen. Warum ein so kluger, aber in Spionagebelangen völlig unbedarfter Kopf etwas derart Verrücktes macht? Weil der britische Geheimdienst den guten Professor für seine Dienste eingespannt hat. Er soll nämlich überprüfen, ob die kürzlich aufgetauchten, streng geheimen Dokumente über eine deutsche Superwaffe authentisch sind. Zu diesem Zweck reist der ahnungslose Physikprofessor mit einigen Agenten in das verfeindete Deutschland, um sich dort nach Beweisen umzusehen.

Geschichte mal anders

In einer weit fortgeschrittenen Version konnten wir bereits große Abschnitte des Spionage-Thrillers ausprobieren. Dabei fällt uns auf, dass die Entwickler auch vor teils haarsträubenden Lösungswegen nicht zurückschrecken: Der Einbruch in das bereits erwähnte Institut gelingt zum Beispiel mit einer improvisierten Steinschleuder und etwas selbst gemixter Säure. Das ist eigentlich albern. Aber dafür sind die Rätsel insgesamt fair ausgetüftelt, harte Nüsse waren nicht dabei. Schwieriger ist es, all die Gegenstände zu überblicken, die man schon früh im Spiel erhält. Hoffentlich sorgen die Entwickler dafür, dass das Inventar des Spielers regelmäßig von nutzlosen Items gesäubert wird, damit etwas mehr Übersicht einkehrt. Optisch ist **Undercover** gelungen und zeigt einige sehenswerte Lichteffekte, welche die vorgerenderte 2D-Grafik aufwerten. Auch die Synchronstimmen scheinen gut besetzt. Ersteindruck: Ordentlich! (fs)

Entwickler: Sproing
Anbieter: Dtp
Termin: 29. September 2006

... im Vergleich mit

Geheimakte Tunguska

- **GRAFIK Tunguska** bietet wunderbare, teilanimierte Render-Hintergründe und gute Polygon-Figuren. **Undercover** tut das Gleiche und sieht gut aus, nur die Hintergründe wirken statischer. Insgesamt ist die Farbgebung – passend zu einem Agentenspiel – sehr dunkel.
- **SYNCHRONSTIMMEN** Manche Konkurrenz macht es besser, dennoch klingt **Undercover** gut. Die Aussprache des Hauptdarstellers ist allerdings übertrieben deutlich.
- **DIALOGE** Selbst wenn die Waffen-SS vor der Tür steht, die Charaktere in **Undercover** sind ausgelassen und quatschen wie bei der Teestunde. Leider etwas unglaubwürdig. Dialoge lassen sich (noch) nicht abbrechen.
- **LOGIK** Die Rätsel in **Undercover** sind weder schlecht noch unfair, sie passen nur nicht immer zur Situation und Handlung.
- **KOMFORT Tunguska** hat einen cleveren Maus-Cursor, der viel Klickarbeit abnimmt. In **Undercover** verlässt man den Raum immerhin bequem per Doppelklick.


TEAM Die rätselhafte MI-6-Agentin Anne Taylor unterstützt John bei seiner Mission.


AUF REISEN Johns Abenteuer führt ihn quer durch Deutschland und Österreich.

8.

FEUERKRAFT Der mit zwei Personen besetzter Dark Walker ist ein gefährlicher Gegner.

KRATZBÜRSTE Der Iron Guard schaut recht verbissen drein, lässt aber keinerlei Zweifel an der referenzverdächtigen Grafik aufkommen.

EIN SCHUSS, EIN FRAG Instagib, bei dem ein einziger Treffer den Gegner niederstreckt, gehört nach wie vor zu den beliebtesten Spielmodi.

Unreal Tournament 2007

Heulen und Zähneklappern zu Weihnachten: Die flinke Ballerei kommt erst im Frühjahr 2007 in die Läden.

Mit der Pioniertat wird's wohl nichts werden: **Unreal Tournament 2007** sollte als erster Titel überhaupt der Spielergemeinde die brandneue **Unreal**-Engine 3 vorführen. Mit der Verschiebung ins Frühjahr wird das nun aber verdammt knapp, schließlich sind bestimmt ein Dutzend weiterer Titel mit der gleichen Engine in der Mache.

Neue Modi?

Dabei ist die Grafik auf den ersten Blick der größte Trumpf, die spielerischen Neuerungen fallen eher verhalten aus. Das Bombing-Run-Ballspiel fällt weg, dafür gibt es wieder den fahrzeuglastigen Onslaught-Modus, in dem Sie verschiedene Punkte erobern und schließlich die feindliche Basis in die Luft jagen.

Bisher nicht bekannt war Warfare: Dabei handelt es sich im Prinzip um eine erweiterte Assault-Variante. Hier bekriegen sich zwei Parteien mit unterschiedlicher Rollenverteilung (Angreifer/Verteidiger). Nun stehen allerdings zusätzlich gruppenspezifische Fahrzeuge zur Verfügung. Mobil sind Sie jetzt auch auf großen Karten im Capture-the-Flag-Modus. Wohl allen Spielern dürfte das Hover-Board willkommen sein, das jeder bei sich trägt. Die Fahrten damit fallen recht lustig aus, wenngleich Sie währenddessen nicht feuern können.

Solo und trotzdem glücklich

Nicht nur Zeitgenossen ohne Internetanschluss, sondern auch Einsteiger und Anfänger werden sich freuen: Wie es schon seit der Urversion der Spielreihe Tradition ist, sind trotz der eindeutigen Mehrspielerausrichtung gewitzte Computergegner dabei. Diese wurden nochmals überarbeitet, ebenso wie die Sprachkommandos, mit denen Sie Befehle geben und die wir in rudimentärer Form bereits von **Unreal Tournament 2004** kennen. Damit die Gefechte auch allein noch spannender sind, werden diese erneut in einen Turniermodus verpackt. Sie stellen ein Team zusammen, bestreiten Gefechte mit steigendem Schwierigkeitsgrad und schalten dabei weitere „Ligen" mit anderen Spielmodi frei.

Sollten Anfänger dann doch die ersten Gehversuche im Internet unternehmen, wirken sie nun nicht mehr als Spaßbremse: Diente die Statistik bisher vornehmlich zum Erbau des eigenen Egos, werden nun alle Spieler über die aufgezeichneten Profile in eine Rangliste eingeordnet. Dadurch finden Sie auf Wunsch automatisch geeignete Server, die Ihrem Niveau entsprechen. (as)

Entwickler: Epic Games
Anbieter: Midway
Termin: 1. Quartal 2007

... im Vergleich mit

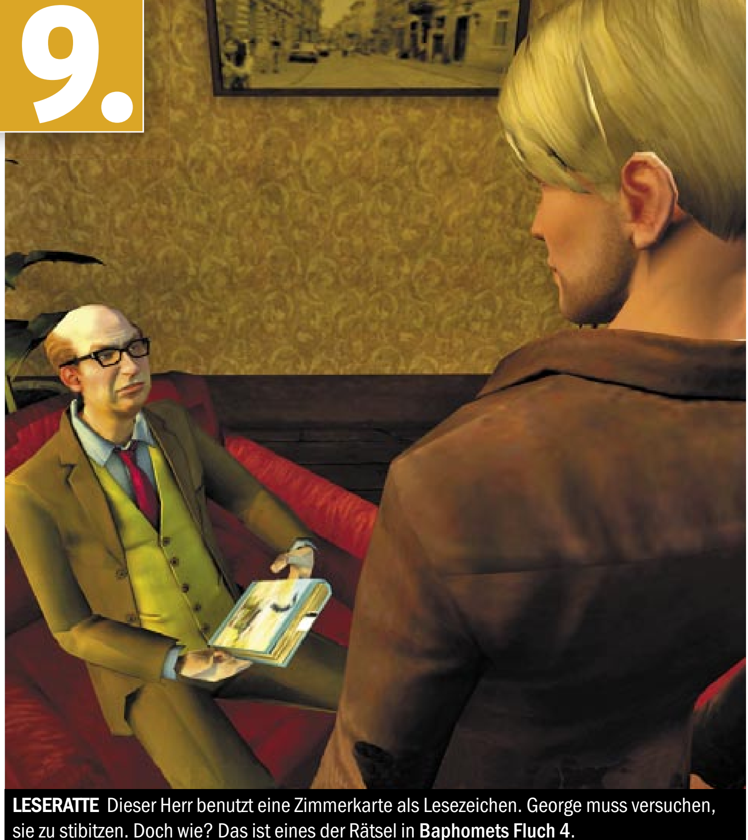


Unreal Tournament 2004 (dt.)

- **SPIELMODI** Onslaught wieder rein, Bombing-Run raus. Dafür gibt es mit Warfare einen erweiterten Assault-Modus. Austoben dürfen Sie sich übrigens auf rund 40 Karten, inklusive einiger neuaufgelegter Klassiker.
- **GRAFIK** Machte das Spiel mit der Jahresnummer 2003 optisch noch einen Riesensatz, gab es bei **UT 2004** nur verhaltene Verbesserungen. Nun endlich die brandneue Grafik-Engine!
- **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ** Die KI soll noch weiter fortgeschritten daherkommen und noch „menschlicher" sein. Zudem reagieren die Bots jetzt auf komplexere Sprachkommandos.
- **VEHIKEL** Fahrzeuge gibt es in drei Spielmodi: Onslaught, Capture the Flag und Warfare. Letzteres mit unterschiedlichen Varianten je Partei. Laufen ist out, jeder hat ein Hover-Board.
- **WAFFEN** Das Arsenal ist altbewährt, die Waffen sind alle bereits bekannt. Einzige Ausnahme: Die Stinger-Waffe ersetzt die Mini-Gun, lässt sich aber ähnlich handhaben.



9.



LESERATTE Dieser Herr benutzt eine Zimmerkarte als Lesezeichen. George muss versuchen, sie zu stibitzen. Doch wie? Das ist eines der Rätsel in **Baphomets Fluch 4**.



ZIGARETTENPAUSE George beobachtet einen der Mafiosi, die hinter ihm und Anna Maria her sind. Die Gangster betreiben eine Metzgerei.



ALTES LEID George ist auch bloß ein Mann: Er lässt sich von Anna Maria (siehe Bild) verführen, was seiner Freundin Nico gar nicht gefällt ...

Baphomets Fluch 4

Der Engel des Todes | Eine Frau erscheint. Allein das reicht häufig aus, damit das Unheil seinen Lauf nimmt.

Als George Stobbart, Held der Serie um **Baphomets Fluch**, in sein Büro kommt, steht darin eine Blondine, die ihn um Hilfe bittet. So beginnt **Der Engel des Todes**: Als Hommage an den Film noir. Die Blondine, Anna Maria ist ihr Name, behauptet, sie sei im Besitz eines Manuskripts, das den Weg zu einem sagenhaften Schatz weise. George ist geneigt, ihr Glauben zu schenken, denn kurz darauf schwirren die Kugeln: Mafiosi sind hinter der Sache her, George und Anna Maria flüchten übers Dach.

Revolution-Chef Charles Cecil vertritt eine interessante Meinung: „Sex", findet er, „kommt in Spielen zu kurz." Womit er Recht hat. Deshalb verfällt George dem Charme Anna Marias, landet mit ihr im Bett. Seine Freundin Nico, übrigens der zweite spielbare Charakter, ist über diese Tatsache not amused. Zwischenmenschliches gehört in **Der Engel des Todes** zum Spannungsgemisch, so Cecils Plan.

Die andere Zutat heißt Slapstick. Eine Vorabversion demonstriert, was die Lachmuskeln erwartet: Skurrile Charaktere, Ironien des Schicksals, viele lustige Sprüche und Aktionen. Ein Beispiel: Toni heißt einer der Mafiosi, die George und Anna Maria verfolgen. Bevor er die Beschattung aufnimmt, schärft ihm sein Gaunerkollege ein, die Sache nicht zu vermasseln. Später, George ist seinen Jägern entkommen, trifft man Toni wieder: An einem Fleischerhaken zwischen Schweinen hängend.

Hinter all dem schwarzen Humor steckt ein Adventure mit klassischen Kombinationsrätseln der Marke „Benutze Golfschläger mit klemmender Tür". Ans 21. Jahrhundert hat Cecil nur das dreidimensionale Zugeständnis gemacht. Figuren, Hintergründe, Objekte, alles in 3D. Wenn George per Cursor-Tasten oder Mausklicks durch die Umgebung joggt, bewegt sie sich geschmeidig mit. Das Inventar klebt am oberen Bildrand, ist nur sichtbar, wenn der Cursor darübergleitet.

Nicht nur der fortschreitenden Technik, auch dem aktuellen Geschmack zollt Cecil Tribut. So lässt sich das eingangs erwähnte Manuskript über den Bildschirm ausbreiten und um jeden Millimeter mit der Maus abfahren: über Burgen, vorbei an Rittern, hin zu kryptischen Symbolen. Zu Vielem weiß George Historisches zu sagen. Dann klingt er wie Robert Langdon in **Sakrileg**. (tw)

Entwickler: Revolution
Anbieter: THQ
Termin: 30. September 2006

... im Vergleich mit



Fahrenheit

- **STEUERUNG** Zwar gleichermaßen gewöhnungsbedürftig, dafür verzichtet **Der Engel des Todes** auf Geschicklichkeitseinlagen. Gut, denn die haben in einem Adventure nichts zu suchen.
- **RÄTSELQUALITÄT** Um in **Fahrenheit** nicht weiterzukommen, braucht es einen IQ im Minusbereich. **Der Engel des Todes** erfordert mit seinen Kombinationspuzzles eine ordentliche Portion Denkarbeit.
- **SPIELLÄNGE Fahrenheit** war innerhalb von sieben Stunden zu schaffen. Für **Der Engel des Todes** gibt Charles Cecil zwölf bis fünfzehn Stunden Spielzeit an.
- **HUMOR Fahrenheit** ist die Ernsthaftigkeit als Computerspiel. **Der Engel des Todes** ist dagegen zum Aufbau der Lachmuskeln konzipiert worden.
- **PERSÖNLICHKEITEN Fahrenheit** legte, jedenfalls in der ersten Spielhälfte, enormen Wert auf einprägsame Charaktere. Auch **Der Engel des Todes** möchte seinen Figuren Individualität verpassen – sagt Charles Cecil.

10.



ACTION PUR Sieht aus wie **Battlefield 2** in seinen schönsten Momenten – ist aber ein Strategiespiel! Die Grafik ist großartig.

World in Conflict

Die Macher von Ground Control versprechen: Hier erwartet uns das Counter-Strike unter den Strategiespielen!

Mit Verzicht auf Basisbau, aber dafür mit intuitiver Steuerung will **World in Conflict** selbst jene begeistern, die sonst lieber selbst den Abzug drücken. Die Entwickler bezeichnen ihr Spiel daher liebevoll als „Action-Strategie".

Die Welt am Abgrund

Nehmen Sie an, der Kalte Krieg hätte 1989 dazu geführt, dass die UdSSR in den USA einmarschiert – das ist die Handlung von **World in Conflict**. Neben diesen beiden Parteien gibt es im Spiel auch noch eine dritte Fraktion, die die Entwickler allerdings noch nicht enthüllen wollen. Der wirklichkeitsnahe Storyansatz spiegelt sich auch in den Einheiten wider: Sie befehligen ausschließlich realistisches, detailreich ausgearbeitetes Kriegsgerät – bis hin zur spektakulären Nuklearrakete. Noch nicht sicher ist, ob man die Einheiten wie in einem Shooter auch selbst steuern darf.

Rollenverteilung

Über den Einzelspielermodus schweigt man sich aus, doch soll er laut Entwickler sehr „robust" sein. Mehrspielerpartien sind das Herzstück von **World in Conflict**. Der Spieler übernimmt eine von vier Kommandanten-Rollen: Infanterie, Fahrzeuge, Luftwaffe oder Unterstützung – jede Position ist in den teambasierten Mehrspielerschlachten von Bedeutung. Damit es im Multiplayer richtig flutscht, gibt es alles, was das Taktiker-Leben einfach macht: Simple Bedienung, Voice-Chat, kurze Ladezeiten. Klasse: In laufende Partien darf man jederzeit einsteigen. Das geht ohne Nachteile, denn man baut keine Basis oder sammelt Rohstoffe; Einheiten werden direkt per Flieger auf dem Schlachtfeld abgesetzt. (fs)

Entwickler: Massive Entertainment
Anbieter: Vivendi
Termin: 2007

... im Vergleich mit

Act of War

- **GRAFIK Act of War** stellt Städte und Explosionen mit großer Detailliebe dar. Die riesigen Schlachtfelder in **World in Conflict** mitsamt zahlloser zerstörbarer Objekte spielen in einer völlig anderen Liga. Schick sind Wolken- und Wettereffekte, grafisch beeindruckend der Zoom und die Detonation einer Nuklearrakete. Echte Luxus-Optik!
- **TEMPO World in Conflict** verzichtet auf Basisbau und Ressourcen – die Action geht sofort los.
- **MEHRSPIELER World in Conflict** will so unkompliziert und schnell wie ein Mehrspieler-Shooter sein. Dank großartiger Ideen wie teamfördernder Rollenverteilung, Voice-Chat und Einstieg in laufende Matches könnte das gelingen.
- **EINZELSPIELER Act of War** bietet eine spannende Kampagne mit gelungenen Videos. Massive hüllt sich noch in Schweigen.
- **SZENARIO** Beide Spiele haben einen „Hurra, Amerika!"-Beigeschmack. Immerhin: **World of Conflict** wirkt deutlich realistischer.



ROLLENTAUSCH Der Spieler kümmert sich um einen von vier Truppentypen.

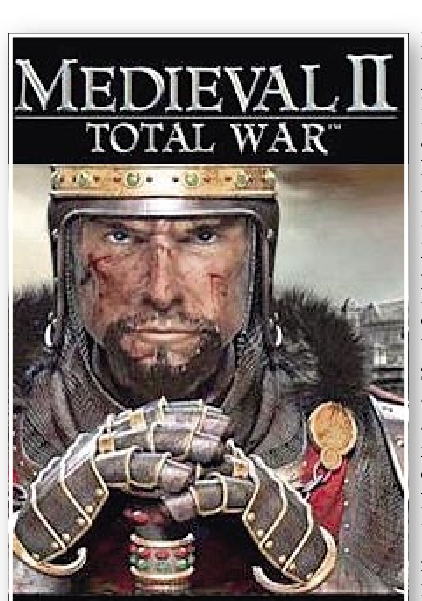


TEAMPLAY Kernstück des Spiels bildet der Multiplayer-Modus.

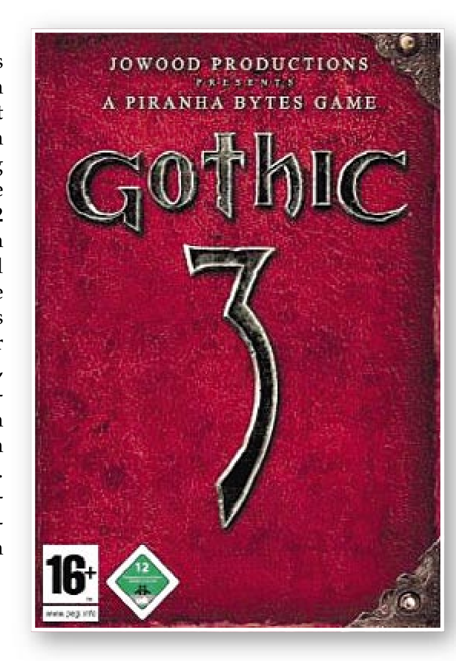


Hammer-Spiele für null Komma nichts*

*** Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES wirbt, kann ein Top-Spiel als kostenlose Dankeschön-Prämie abgreifen!**



Medieval 2: Total War
Von den Entwicklern des mehrfach preisgekrönten **Rome: Total War** kommt ein Strategiespiel für den PC, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. **Medieval 2** präsentiert das Mittelalter in all seiner Vielseitigkeit und Fülle. Die stark verbesserte Grafik-Engine erweckt das blutgetränkte Chaos der Schlachtfelder zum Leben, dazu gibt es neue Kampfanimationen und Einheiten mit detailliert gestalteten Gesichtern und Rüstungen. Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look!
Erscheint: November 2006
Prämiennummer: 003068



Gothic 3
Wo **Gothic** draufsteht, ist auch **Gothic** drin! Das gilt natürlich auch für den dritten Teil des Rollenspiel-Kassenschlagers. Das bekannte Spielgefühl bleibt trotz neuer Grafik-Engine erhalten, altbewährte Tugenden wie Entscheidungsfreiheit und eine glaubwürdige Spielwelt wirken unverfälscht. Die Umgebungen sind noch lebendiger, in Städten gibt es deutlich mehr Details zu bewundern. Und die neuen Zaubereffekte sollten Sie sich wirklich nicht entgehen lassen. Nie sah die Welt von **Gothic** schöner aus als heuer!
Erscheint: 13.10.2006
Prämiennummer: 003028



Die Sieder 2: Die nächste Generation
Remake des beliebtesten **Siedler**-Teils. Der Charme der Knuddelgrafik garantiert durchspielte Nächte. Erscheint: 07.09.2006
Prämiennummer: 003051

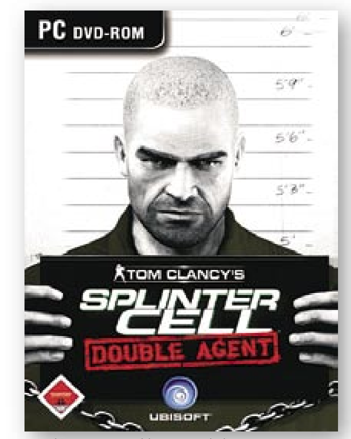
Prey
Atmosphärisch dichter, technisch beeindruckender und extrem spannender Ego-Shooter!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 002947



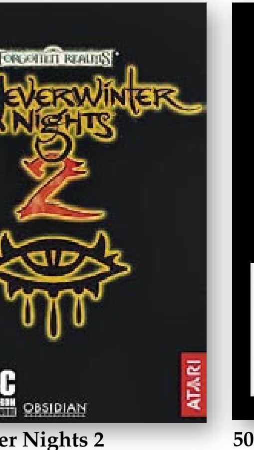
Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes
Große Gefühle, unverwechselbarer Humor und fesselnde Rätsel: **Baphomets Fluch** kommt zurück!
Erscheint: 30.09.2006
Prämiennummer: 003052



Medusa 5.1 Pro Gamer Edition
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034



Splinter Cell: Double Agent
Sam Fisher diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003050



Neverwinter Nights 2
Ein D&D-Rollenspiel der **KotOR 2**-Macher – mit Party, deutlich schönerer Grafik, komfortablerem Editor und mehr Einzelspielerspaß. Erscheint: 19.10.2006
Prämiennummer: 003029



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein!
Prämiennummer: 002918



Dark Messiah of Might & Magic
Das Fantasy-Actionspiel bietet alles, was sich Genre-Fans wünschen!
Erscheint: 31.10.2006
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003040

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:



abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.




☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

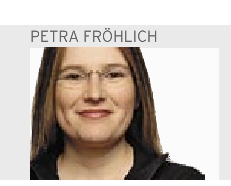
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PA PR 37

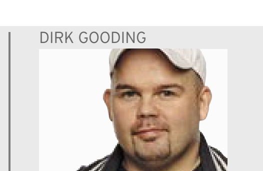
TEST

PETRA FRÖHLICH



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Paraworld + Siedler 2 Remake
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Sonnenbrannte Schienbeine. In Norwegen!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Half-Life 2: Episode 2

DIRK GOODING



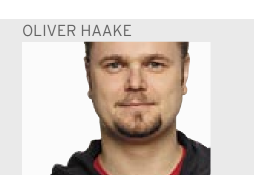
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Rome: Total War – war gut, ist gut
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
PvP in WoW hat leider nix mit Skill zu tun :)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Medieval 2 und Warhammer: Mark of Chaos

STEFAN WEISS



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Paraworld
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Parkan 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Medieval 2: Total War

OLIVER HAAKE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Paraworld
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dass UT 2007 erst nächstes Jahr erscheint
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Warhammer: Mark of Chaos

THOMAS WEISS



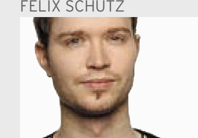
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Prey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Bad Day L.A.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Geheimakte Tunguska

CHRISTIAN SAUERTEIG



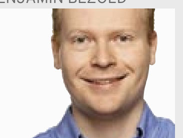
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Pro Evolution Soccer 5 (Multiplayer)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Hui Buh – Das Schlossgespenst
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Die sagenumwobene Berliner Currywurst

FELIX SCHÜTZ



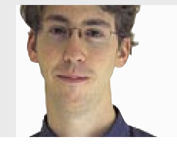
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
God of War (dt.)... leider nur für Playstation 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Weder Spellforce 2 noch Prey auf dem GC-Konzert
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Hellgate: London und God of War 2 (PS2)

BENJAMIN BEZOLD



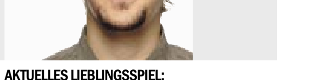
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
GTR 2 – FIA GT Racing Game
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dass Kollege Sauerteig uns verlässt
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dark Messiah of Might and Magic

JUSTIN STOLZENBERG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Battlefield 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Keine Karte fürs GC-Eröffnungskonzert ergattert
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



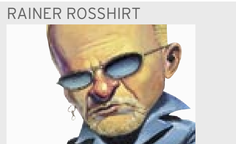
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Prey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Age of Pirates, da keine Steigerung zum Vorgänger
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Gothic 3

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Geheimakte Tunguska
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Das Eulemberg Experiment
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
El Matador

RAINER ROSSHIRT

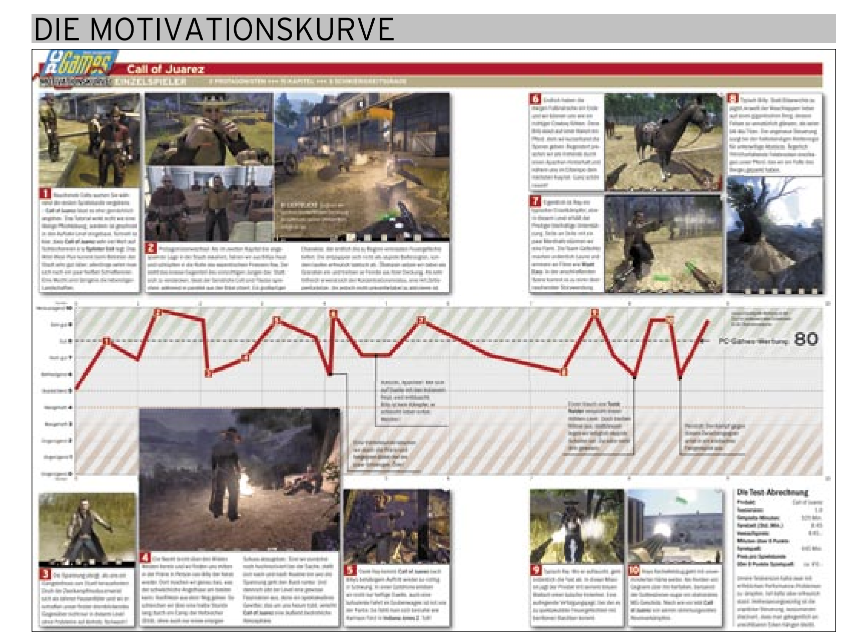


AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:
Muss ich das jeden Monat wiederholen?
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die aktuelle Wetterlage
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Noch kühlere Temperaturen

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5	KLASSE 4	KLASSE 3	KLASSE 2	KLASSE 1
BEISPIEL: X3: REUNION	 BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE	 BEISPIEL: C&C GENERÄLE	 BEISPIEL: ANNO 1503	 BEISPIEL 1: STARCRAFT
BEISPIEL: PREY	 BEISPIEL: UT 2004 (DT.)	 BEISPIEL: MAFIA	BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0	 BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-Nacht-Wechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

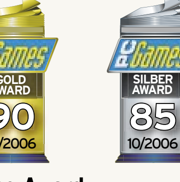
- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

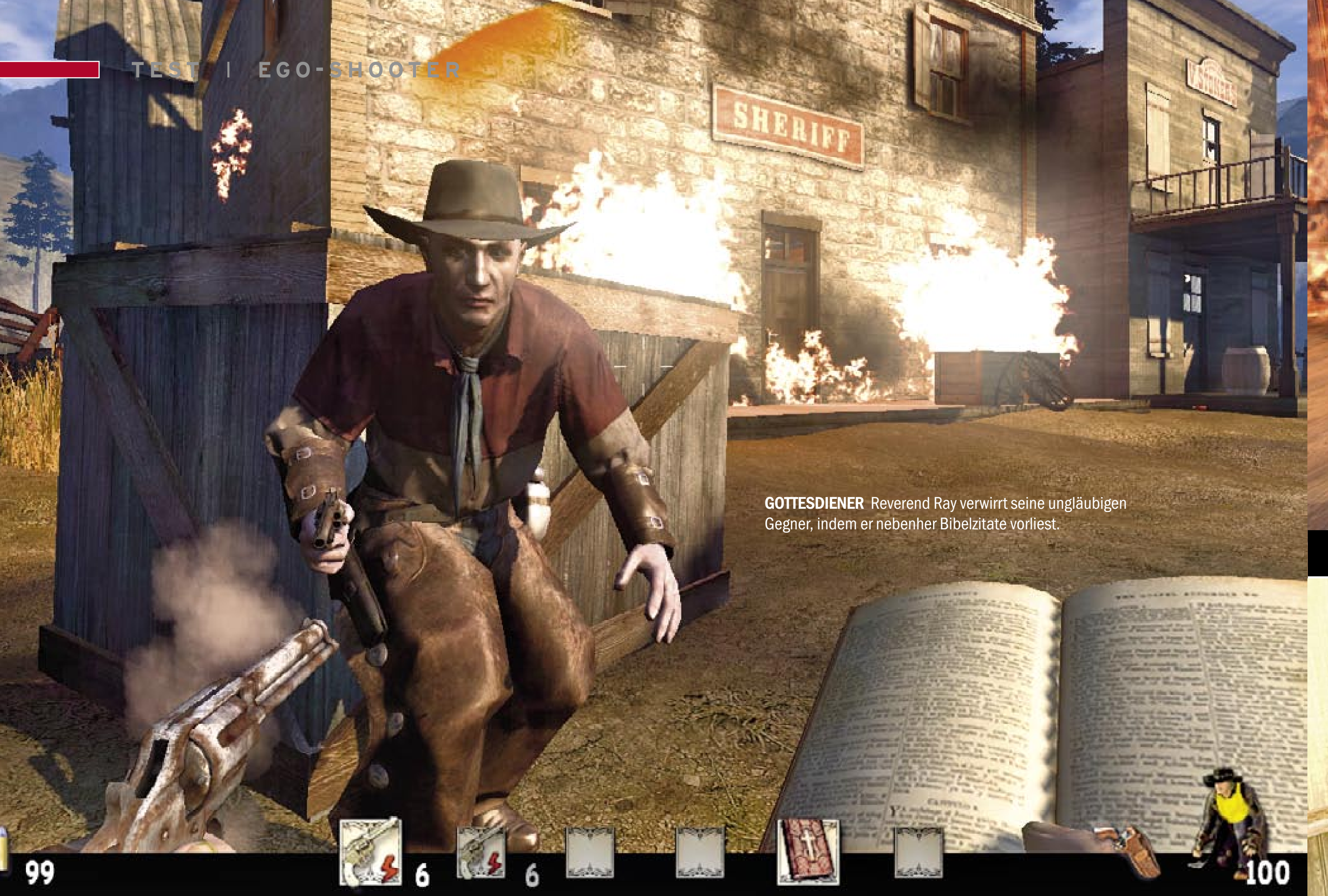
Age of Empires 3
Black & White 2
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Prey
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Titan Quest
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft 3



GOTTESDIENER Reverend Ray verwirrt seine ungläubigen Gegner, indem er nebenher Bibelzitate vorliest.

HEISSE SACHE Ray zündet einen Salon an, um die Gegner herauszutreiben. Feuer stellt **Call of Juarez** unheimlich realistisch dar – sofern die Grafikkarte solch aufwendige Partikeleffekte verkraftet und nicht gleich selbst in Flammen aufgeht.



HAU DRAUF Das waren noch Zeiten, als Meinungsverschiedenheiten nicht vor Gericht ausgetragen wurden, sondern mit einem Faustkampf. Diese Duelle fallen spielerisch jedoch nicht sonderlich anspruchsvoll aus: Es gibt nur drei Schlagvarianten.

Call of Juarez

Der Western hat in all seinen Ausprägungen das Kino längst erobert, nun greift er auf Computerspiele über – ein staubiges, aber kein angestaubtes Szenario.

Call of Juarez ist neben **Gun** der zweite Western-Shooter innerhalb von zehn Monaten, wobei die Bezeichnung Shooter nicht ausreicht. Zwar bilden Schießereien den Kern, wenn Reverend Ray einen Auftritt hat, aber die zweite Hälfte bestreiten Sie als Billy, der überwiegend schleicht, Felsen erklimmt, Abgründe überwindet.

Für ein Spiel, das in erster Linie Geschick im Drücken von Tasten erfordert, räumt **Call of Juarez** den Charakteren überraschend viel Wichtigkeit ein. Die beiden Darsteller sind in ihrer Persönlichkeit aufeinander abgestimmt, sie erzeugen eine Reibung, wie es das Lehrbuch für gutes Drama vorschreibt. Auf der einen Seite Billy, ein feiger Jüngling, der Reißaus nimmt, weil man ihn fälschlicherweise des Mordes bezichtigt. Auf der anderen Seite Pfarrer Ray, der Billys Spur verfolgt, um ihn der gerechten Strafe zu unterziehen.

Ray ist die außergewöhnlichste Figur, die ein Computerspiel zuletzt hervorgebracht hat. Nicht nur gehört er mit seinen geschätzten 70 Jahren zu den ältesten Action-Helden, als Pfarrer verböte sich ihm außerdem das Töten. Doch Ray sieht in sich die rechte Hand Gottes, er ist überzeugt, den Willen des Allmächtigen auszuführen. Bibelstellen zitiert er mit Eifer, um ihn herum sinken derweil die Gangster im Kugelhagel danieder. Weder Billy noch Ray verkörpern strahlende Helden. Beide handeln falsch in dem Glauben, das Richtige zu tun. Bis sie, man kann das als eine Art Happy End verstehen, über sich hinauswachsen. Charakterentwicklung in einem Schleich-Shooter, wer hätte das gedacht? Doch **Call of Juarez** verschenkt dramaturgisches Potenzial, indem es einen Großteil der Reflexionen in Ladebildschirme verfrachtet: Dort lesen die Darsteller ihren Text ab, während unten der Balken wächst. Man kann sich wesentlich spannendere Kulissen vorstellen.

Pssst!

Der Spieler führt Billy und Ray abwechselnd aufeinander zu; meistens kreuzen sich ihre Wege am Ende einer Mission, wo sie sich dann doch wieder entkommen. Häufig durchlaufen Sie einen Level mehrmals, einmal schleichend, einmal schießend. Dadurch erscheinen manche Schauplätze überlang. So findet sich Billy später in einer Umgebung wieder, in der es von Apachen nur so wimmelt. Wer Karl May gelesen hat, der weiß um die Blutrünstigkeit dieses Indianerstamms. Jedenfalls muss Billy schleichen: eine halbe Stunde lang durch hohes Gras. Ist das überstanden, hat man genug davon. Bloß dass dann Ray an die Reihe kommt, denselben Weg vor sich hat, wenn auch mit gezückter Kanone. Den Spannungsbogen hätten die Entwickler besser gestaucht. Vermutlich hat sie die Angst vor einer zu kurzen Spielzeit davon abgehalten. Aktuell brauchen Geübte etwa acht Stunden bis zum Finale.

Darin inklusive: Zeit, die verstreicht, um happige Stellen zu wiederholen. **Call of Juarez** ist kein leichtes Spiel, besonders Billy hat es schwer. Viele Schleichabschnitte sind undurchsichtig in Aufbau und Ablauf, jeder Fehltritt bedeutet den Neustart. Hier wirkt der Quicksave zwar entschärfend, aber trotzdem kommt gelegentlich Frust durch. Frust, den man schnell wieder vergisst, wenn **Call of Juarez** seine lichten Momente hat: Eine Szene trägt sich in einer Scheune zu, in der Billy über schmale Bretter balanciert, während darunter die Wachen patrouillieren, bis plötzlich – nun, wir wollen nicht zuviel verraten. Eine anderes Abenteuer findet draußen statt: Bei Nacht und Gewitter hechtet Billy von Busch zu Busch, das Donnergrollen übertönt die Laufgeräusche. Blitze, deren Rhythmus es abzupassen gilt, überfluten die Gegend mit Licht.

Klettern und staunen

Wenn Billy nicht gerade auf leisen Sohlen unterwegs ist, wird er zum Gipfelstürmer. Die Leertaste lässt ihn auf Kisten klettern, Felsen hinaufsteigen oder über Abgründe hüpfen. Dabei stößt er Ächzlaute aus, die man eher hinter einer verschlossenen Klokabine vermuten würde. Glücklicherweise besitzt das menschliche Gehirn die Fähigkeit, Störgeräusche zu einem gewissen Grad auszublenden.

Breite Schluchten verlangen den Einsatz der Peitsche. An Bäumen, deren Äste verdächtig hervorragen, findet die Schnur Halt. Ein Icon zeigt an, wann das möglich ist – ein ziemlich schwer fassbares Icon, um genau zu sein. Immer wieder bedarf es frickeliger Abstimmung, damit es erscheint. Die Steuerung ist so penibel, dass sie das Wachstum grauer Haare beschleunigt.

Der Ärger verpufft, wenn man nach erfolgreicher Kletterpartie den Blick schweifen lässt. Die Grafik raubt mit ihrer phänomenalen Weitsicht auch den längsten Atem. Keine Wolke verdeckt den Verlauf der Canyons, kein Nebel die Sicht auf Flüsse. Western pflegen die Landschaft in bombastischen Totalen einzufangen, **Call of Juarez** tut das Gleiche. Selbst Stürze in die Tiefe inszeniert das Programm in beängstigender Intensität. Statt schon im freien Fall das Game Over einzublenden, wie das viele Spiele gern machen, hält die Kamera bis zum Ende drauf. Beim Einschlag kippt das Bild zur Seite weg, Arme und Beine erscheinen seltsam verrenkt im Sichtfeld. Es entsteht das Gefühl, dass sich jemand alle Knochen bricht.

Überhaupt macht die Grafik ziemlich was her. Zwar bringt sie auch teure Hardware zum Röcheln, aber einige Texturen und die Vegetation haben beinahe fotorealistische Qualität. Auch Partikeleffekte wie Rauch und Feuer wirken so echt, dass man vom Monitor wegrückt aus Angst,

Der Multiplayer

High Noon im Internet und Netzwerk: Der Mehrspielermodus von Call of Juarez bietet heiße Online-Duelle.

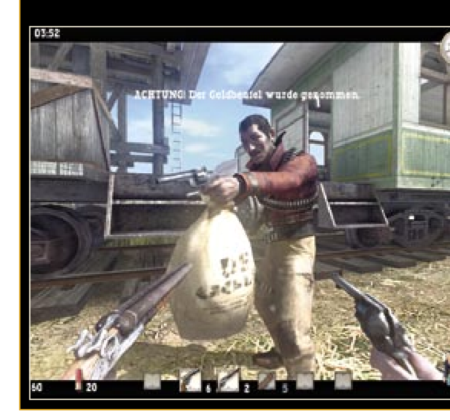
Eine echte Alternative zu **Battlefield 2** oder anderen Multiplayer-Krachern ist **Call of Juarez** zwar nicht ganz, für ein paar bleihaltige Shoot-outs zwischendurch taugt der Online-Part aber allemal. Die Maps sind allerdings arg überschaubar geraten. Folgende Spielmodi erwarten Sie:

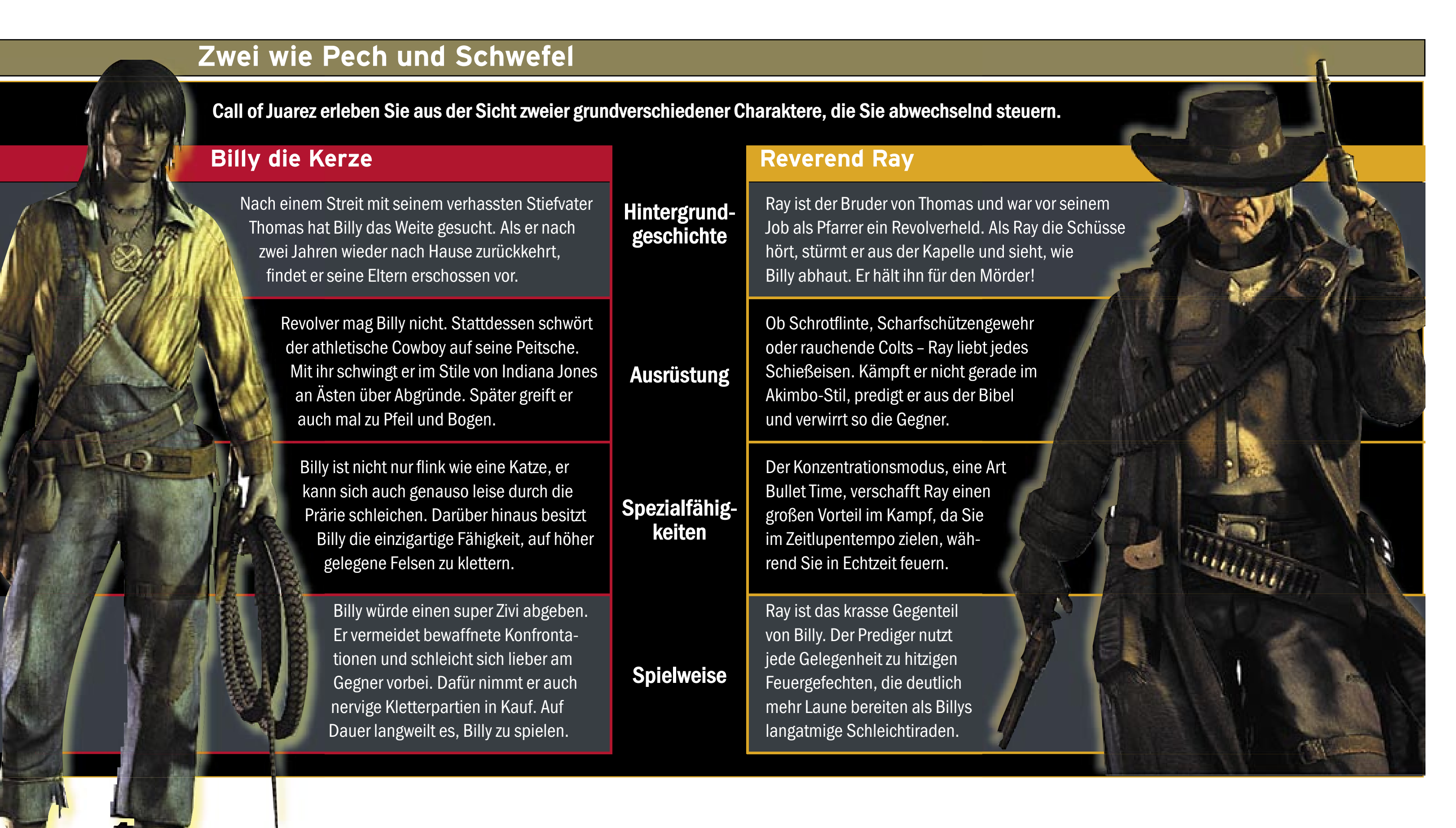
Deathmatch
Der Klassiker schlechthin: Jeder gegen jeden, wer die meisten trifft, gewinnt.

Skirmish
Wer hätte das gedacht? Hinter Skirmish verbirgt sich ein simples Team-Deathmatch.

Goldfieber
Wer die meisten Goldbarren auf der Karte einsammelt, geht als Sieger vom Feld. Nicht besonders innovativ, aber unterhaltsam.

Raubüberfall
Capture the Flag im Wilden Westen: Gelingt es Ihrem Team, den Schatz aus der Basis der Verteidiger zu stehlen, haben Sie gewonnen.





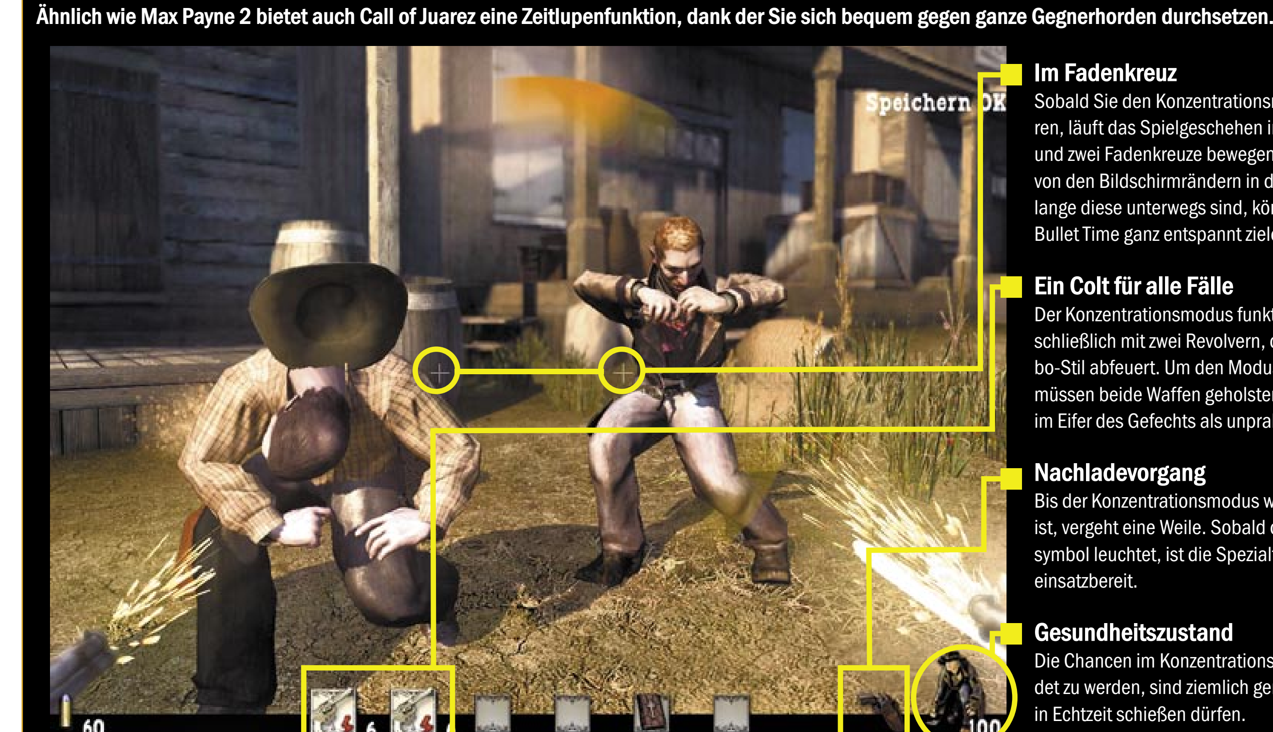
Zwei wie Pech und Schwefel

Call of Juarez erleben Sie aus der Sicht zweier grundverschiedener Charaktere, die Sie abwechselnd steuern.

Billy die Kerze		Reverend Ray
Nach einem Streit mit seinem verhassten Stiefvater Thomas hat Billy das Weite gesucht. Als er nach zwei Jahren wieder nach Hause zurückkehrt, findet er seine Eltern erschossen vor.	Hintergrund-geschichte	Ray ist der Bruder von Thomas und war vor seinem Job als Pfarrer ein Revolverheld. Als Ray die Schüsse hört, stürmt er aus der Kapelle und sieht, wie Billy abhaut. Er hält ihn für den Mörder!
Revolver mag Billy nicht. Stattdessen schwört der athletische Cowboy auf seine Peitsche. Mit ihr schwingt er im Stile von Indiana Jones an Ästen über Abgründe. Später greift er auch mal zu Pfeil und Bogen.	Ausrüstung	Ob Schrotflinte, Scharfschützengewehr oder rauchende Colts – Ray liebt jedes Schießeisen. Kämpft er nicht gerade im Akimbo-Stil, predigt er aus der Bibel und verwirrt so die Gegner.
Billy ist nicht nur flink wie eine Katze, er kann sich auch genauso leise durch die Prärie schleichen. Darüber hinaus besitzt Billy die einzigartige Fähigkeit, auf höher gelegene Felsen zu klettern.	Spezialfähig-keiten	Der Konzentrationsmodus, eine Art Bullet Time, verschafft Ray einen großen Vorteil im Kampf, da Sie im Zeitlupentempo zielen, während Sie in Echtzeit feuern.
Billy würde einen super Zivi abgeben. Er vermeidet bewaffnete Konfrontationen und schleicht sich lieber am Gegner vorbei. Dafür nimmt er auch nervige Kletterpartien in Kauf. Auf Dauer langweilt es, Billy zu spielen.	Spielweise	Ray ist das krasse Gegenteil von Billy. Der Prediger nutzt jede Gelegenheit zu hitzigen Feuergefechten, die deutlich mehr Laune bereiten als Billys langatmige Schleichtiraden.

Zieh, Cowboy! Der Konzentrationsmodus von Call of Juarez.

Ähnlich wie Max Payne 2 bietet auch Call of Juarez eine Zeitlupenfunktion, dank der Sie sich bequem gegen ganze Gegnerhorden durchsetzen.



Im Fadenkreuz
Sobald Sie den Konzentrationsmodus aktivieren, läuft das Spielgeschehen in Zeitlupe ab und zwei Fadenkreuze bewegen sich langsam von den Bildschirmrändern in die Mitte. Solange diese unterwegs sind, können Sie in der Bullet Time ganz entspannt zielen und feuern.

Ein Colt für alle Fälle
Der Konzentrationsmodus funktioniert ausschließlich mit zwei Revolvern, die Ray im Akimbo-Stil abfeuert. Um den Modus zu aktivieren, müssen beide Waffen geholstert sein, was sich im Eifer des Gefechts als unpraktisch erweist.

Nachladevorgang
Bis der Konzentrationsmodus wieder verfügbar ist, vergeht eine Weile. Sobald das Holstersymbol leuchtet, ist die Spezialfunktion erneut einsatzbereit.

Gesundheitszustand
Die Chancen im Konzentrationsmodus verwundet zu werden, sind ziemlich gering, da nur Sie in Echtzeit schießen dürfen.

sich zu verbrennen. Dasselbe gilt für die Models: in höchsten Detaileinstellungen zum Niederknien schön. Hinzu kommen Unschärfe-Filter, wie man sie im Shooter noch nicht gesehen hat. So lässt sich mit der Taste X an entfernte Stellen heranzoomen, der Rest verschwimmt in perspektivischer Undeutlichkeit – dadurch entsteht die Illusion, als blicke man tatsächlich in die Ferne. Warum die Entwickler bei den Schatten versagt haben – starre Gebilde, die über Oberflächen rutschen –, man weiß es nicht.

Revolverheld Ray

Von der Leichtfüßigkeit Billys ist bei Ray nichts zu spüren. Ray steckt in einem fransengeschmückten Ledermantel, trägt den Hut tief ins Gesicht gezogen und bewegt sich wie ein Greis, auf dessen Schultern die Schwere des Lebens lastet. Kurz: Er ist nicht mehr so gut auf den Beinen. Was ihm an Sprungkraft fehlt, gleicht er durch Muskelkraft wieder aus. Türen öffnet Ray, indem er dagegen tritt. Um höher gelegene Zugänge zu erreichen, stapelt er Kisten in Treppenform aufeinander – ein mühseliges Unterfangen, denn die Objekte neigen dazu, sich mit anderen zu verkeilen. Außerdem verdecken sie das Blickfeld. Gut, dass derlei Aktionen nicht oft vorkommen, stattdessen überwiegend die Revolver rauchen.

Das kann **Call of Juarez**: Krachende Schießereien auf den Monitor bringen. Meist ragen zwei Colts in den Bildschirm;

> Von der Leichtfüßigkeit Billys ist beim zweiten Spielcharakter Ray nichts zu spüren: Der Alte ist nicht mehr so gut auf den Beinen.

die linke Maustaste gilt für den einen, die rechte Maustaste für den anderen. Erledigte Gegner lassen reichlich Munition zurück, deshalb haben Sie fast pausenlos 99 Kugeln dabei. Das die Pistolen nur eine Handvoll davon fassen, gibt den Duellen etwas Taktisches: Sechs Mal feuern, zurück in die Deckung, nachladen. Die Genauigkeit sinkt, je schneller Sie die Taste betätigen; daher brauchen Sie schon etwas Fingerspitzengefühl, um Gegner zu treffen. Manchmal ist jedoch nicht klar, ob die Patronen ihr Ziel erreichen. Denn die deutsche Version ist von Pixelblut bereinigt. Ein taumelnder Feind, ein wegfliegender Hut müssen als Treffer-Feedback reichen.

Eine Sache der Reflexe

Das Arsenal ist knapp bemessen, kein Wunder bei der Western-Thematik. Neben den Pistolen gibt es Gewehre, abgesägte Schrotflinten, Scharfschützengewehre und Dynamit. Billy versteht sich überdies im Umgang mit Pfeil und Bogen. Eine Bullet Time begleitet deren Einsatz: Wird ein Pfeil gespannt, verlangsamt sich das Spiel für wenige Sekunden, inklusive verzerrter Soundkulisse als akustisches Stilmittel der Zeitlupe.

Auch Ray ist mit übermenschlichen Reflexen gesegnet. Hat er beide Colts geholstert, triggert ein Druck auf die Maustaste die Bullet Time. Daraufhin erscheint an jedem Bildschirmrand ein Fadenkreuz, das sich zur Mitte hinbewegt, wo es dann verschwindet. Sobald die Fadenkreuze auf Gegner zeigen, betätigen Sie entweder die linke oder die rechte Maustaste. Wenn alles glatt läuft, stürzen die Getroffenen nach Beendigung der Slow Motion gleichzeitig zu Boden. Das sind befriedigende Momente, in denen man fragen möchte: Wer will noch mal, wer hat noch nicht?

Gute Reflexe nimmt auch das Duell in Anspruch, ein in Western üblicher Zweikampf, in dem sich die Teilnehmer breitbeinig gegenüberstehen, während der Staub durch die verlassenen Straßen weht. Ray entledigt sich auf diese Weise vieler Zwischengegner. Das Ritual beginnt mit einem Countdown, nach dessen Ende Sie die Maus blitzschnell nach unten bewegen, um anschließend ein zähes Fadenkreuz auf den Gegner zu schubsen. Heranzischende Kugeln lassen sich mit zeitlich gut abgestimmten Seitwärtsbewegungen ausweichen. Der spielerische Gehalt solcher Duelle ist gering, der Coolness-Faktor allein rechtfertigt ihre Existenz.

Abrechnung

Sie werden sich inzwischen fragen, was Juarez bedeuten soll. Das Spiel macht darüber anfangs großes Gedöns: Das sei ein Goldschatz, ein Lösegeld, seinerzeit aufgebracht, um Montezuma freizukaufen. „Der aztekische Sonnengott", sagt der Sprecher im Vorspann, während unheilvoll die Musik spielt, „hat den Schatz mit einem Fluch belegt. Alle, die ihn an sich reißen wollen, werden verrückt und stürzen ins Verderben." Schon kurz nach Beginn tritt der Schatz in den Hintergrund, wird zugunsten der Charaktere fast nebensächlich. Vielleicht muss man das als Analogie verstehen: Statt den zigsten Zweiten-Weltkriegs-Shooter zu machen, im Spielebusiness ein halber Garant für klingelnde Kassen, hat man sich für den Wilden, vor allem aber frischen Westen entschieden. Das zeugt von Charakter, und der ist mehr Wert als jeder Goldschatz. (tw/bb)



IN DIE RÖHRE GUCKEN Der farbige Streifen am Bildrand signalisiert, dass Ihre Spielfigur aus dieser Richtung Schaden erleidet. Dieser lässt sich durch Aufsammeln von Flaschen beheben.



VIELE STRÄUCHER, WENIG FPS Die Vegetation stellt Call of Juarez mit Fotorealismus dar – das geht auf Kosten der Performance.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich

RAM ▾: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal), 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Ruckelfreie Bleispritzengefechte garantiert erst ein 3,5-GHz-Prozessor sowie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT. Haben Sie unter „Shadermodel" „3.0" eingestellt, funktioniert die Kantenglättung nicht. Bei Performance-Problemem sollten Sie die Schatten und Leichen deaktivieren.

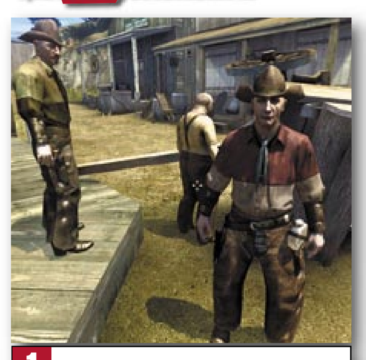
SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Call of Juarez

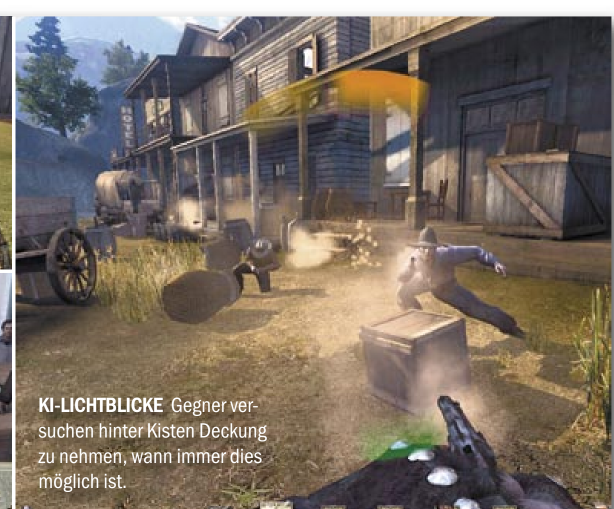
PC Games MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER

2 PROTAGONISTEN +++ 15 KAPITEL +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Rauchende Colts suchen Sie während der ersten Spielstunde vergebens – **Call of Juarez** lässt es eher gemächlich angehen. Das Tutorial wirkt nicht wie eine lästige Pflichtübung, sondern ist geschickt in den Auftakt-Level eingebaut. Schnell ist klar, dass **Call of Juarez** sehr viel Wert auf Schleichereien à la **Splinter Cell** legt. Das Wild-West-Flair kommt beim Betreten der Stadt sehr gut rüber, allerdings sehnt man sich nach ein paar heißen Schießereien. Eine Wucht sind übrigens die lebendigen Landschaften.





KI-LICHTBLICKE Gegner versuchen hinter Kisten Deckung zu nehmen, wann immer dies möglich ist.

2 Protagonistenwechsel: Als im zweiten Kapitel die angespannte Lage in der Stadt eskaliert, fahren wir aus Billys Haut und schlüpfen in die Rolle des exzentrischen Priesters Ray. Der stellt das krasse Gegenteil des vorsichtigen Jungen dar. Statt sich zu verstecken, lässt der Geistliche Colt und Fäuste sprechen, während er parallel aus der Bibel zitiert. Ein großartiger Charakter, der endlich die zu Beginn vermissten Feuergefechte liefert. Die entpuppen sich nicht als stupide Ballerorgien, sondern laufen erfreulich taktisch ab. Öllampen setzen wir dabei als Granaten ein und treiben so Feinde aus ihrer Deckung. Als sehr hilfreich erweist sich der Konzentrationsmodus, eine Art Zeitlupenfunktion, die jedoch recht unkomfortabel zu aktivieren ist.

6 Endlich haben die ewigen Fußmärsche ein Ende und wir können uns wie ein richtiger Cowboy fühlen. Denn Billy klaut auf einer Ranch ein Pferd, dem wir kurzerhand die Sporen geben. Begeistert preschen wir als Viehdieb durch einen Apachen-Hinterhalt und nähern uns im Eiltempo dem nächsten Kapitel. Ganz schön rasant!



8 Typisch Billy: Statt Bösewichte zu jagen, kraxelt der Waschlappen lieber auf einen gigantischen Berg, dessen Felsen so unnatürlich glänzen, als seien sie aus Titan. Die ungenaue Steuerung sorgt bei der halbstündigen Kletterorgie für unfreiwillige Abstürze. Ärgerlich: Herunterfallende Felsbrocken erschlagen unser Pferd, das wir am Fuße des Berges geparkt haben.

7 Eigentlich ist Ray ein typischer Einzelkämpfer, aber in diesem Level erhält der Prediger bleihaltige Unterstützung. Seite an Seite mit ein paar Marshalls stürmen wir eine Farm. Die Team-Gefechte machen ordentlich Laune und erinnern an Filme wie **Wyatt Earp**. In der anschließenden Szene kommt es zu einer überraschenden Storywendung.



Stunden	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 80

Vorsicht, Apachen! Wer sich auf Duelle mit den Indianern freut, wird enttäuscht. Billy ist kein Kämpfer, er schleicht lieber vorbei. Weichei!

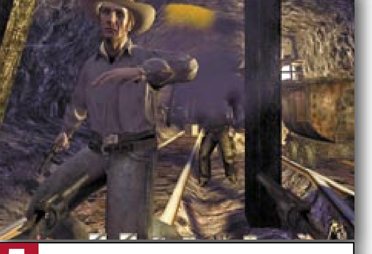
Eine Viertelstunde latschen wir durch die Prärie und begegnen dabei nur ein paar Schlangen. Öde!

Einen Hauch von **Tomb Raider** versprüht dieser Höhlen-Level. Doch bleiben Rätsel aus, stattdessen legen wir lediglich stupide Schalter um. Da wäre mehr drin gewesen.

Peinlich: Der Kampf gegen diesen Zwischengegner artet in ein kindisches Fangenspiel aus.

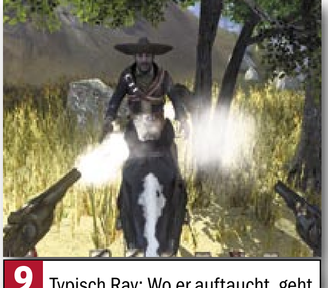


3 Die Spannung steigt, als uns ein Gangsterboss zum Duell herausfordert. Doch der Zweikampfmodus erweist sich als lahmer Pausenfüller und wir erschießen unser finster dreinblickendes Gegenüber nicht nur in diesem Level ohne Probleme auf Anhieb. Schwach!

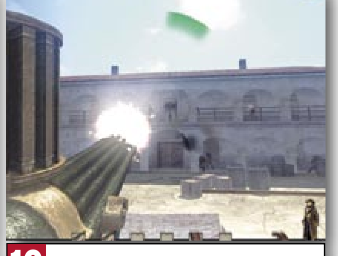


4 Die Nacht bricht über den Wilden Westen herein und wir finden uns mitten in der Prärie in Person von Billy der Kerze wieder. Dort machen wir genau das, was der schwächliche Angsthase am besten kann: Konflikten aus dem Weg gehen. So schleichen wir über eine halbe Stunde lang durch ein Camp der Verbrecher (Bild), ohne auch nur einen einzigen Schuss abzugeben. Sind wir zunächst noch hochmotiviert bei der Sache, stellt sich nach und nach Routine ein und die Spannung geht den Bach runter. Und dennoch übt der Level eine gewisse Faszination aus, denn ein spektakuläres Gewitter, das um uns herum tobt, verleiht **Call of Juarez** eine äußerst bedrohliche Atmosphäre.

5 Dank Ray kommt **Call of Juarez** nach Billys behäbigem Auftritt wieder so richtig in Schwung. In einer Goldmine erleben wir nicht nur heftige Duelle, auch eine turbulente Fahrt im Grubenwagen ist mit von der Partie. Da fühlt man sich beinahe wie Harrison Ford in **Indiana Jones 2**. Toll!



9 Typisch Ray: Wo er auftaucht, geht ordentlich die Post ab. In dieser Mission jagt der Priester mit seinem treuen Wallach eine Kutsche hinterher. Eine aufregende Verfolgungsjagd, bei der es zu spektakulären Feuergefechten mit berittenen Banditen kommt.



10 Rays Rachefeldzug geht mit unverminderter Härte weiter. Als Horden von Gegnern über ihn herfallen, bemannt der Gottesdiener sogar ein stationäres MG-Geschütz. Nach wie vor lebt **Call of Juarez** von seinen stimmungsvollen Revolverkämpfen.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Call of Juarez
Testversion:	1.0
Gespielte Minuten:	525 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	8:45
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	445 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €6,-

Unsere Testversion hatte zwar mit erheblichen Performance-Problemen zu kämpfen, lief dafür aber erfreulich stabil. Verbesserungswürdig ist die unpräzise Steuerung, auszumerzen die Unart, dass man gelegentlich an unsichtbaren Ecken hängen bleibt.



CALL OF JUAREZ
CA. € 45,-
06. SEPTEMBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

THOMAS WEISS

„Des einen Freud ist des anderen Frust: Ray stiehlt Billy die Spielspaß-Show."

Früher war ich an Fasching immer Cowboy. Weil das in meinem Alter nicht mehr geht, ohne sich der Lächerlichkeit preiszugeben, bin ich froh über dieses Spiel. Hier darf ich unter dem Vorwand, meinen Beruf als Redakteur auszuüben, ganz offiziell Revolverheld sein. Wo wir auch schon beim Problem wären: **Call of Juarez** zwingt mir in der anderen Hälfte der Spielzeit die Kontrolle des Heimlichtuers Billy auf. Das wäre an sich kein Problem, hätten die Entwickler die Schleichpassagen in ihrer Langatmigkeit beschnitten und die Steuerung exakter programmiert – zwei Nachteile, die bei Ray kaum ins Gewicht fallen, weil er weder schleicht noch pixelgenau klettert. Ansonsten habe ich nur Lob parat, vor allem für die Geschichte und ihre Darsteller: Ray und Billy sind Figuren mit einer Tiefe, wie man sie in Computerspielen nur selten erlebt, zumal in Shootern, wo ein Jack Carver, ein John Dalton und wie sie alle heißen den aufgeblasenen Supermann mimen. Besondere Erwähnung verdienen auch die ausdrucksstarken Dialoge, mit denen **Call of Juarez** authentisches Westernflair schafft.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Techland
Titel vom selben Entwickler: Chrome | GTI Racing | Xpand Rally
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Raubüberfall, Skirmish, Goldfieber, DM
Zahl der Spieler: 2 bis 32
Fazit: Ideal für ein schnelles Duell zwischendurch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sieht fantastisch aus, bringt aber auch die beste Hardware zum Glühen.
Sound: Die Sprecher machen ihre Sache außergewöhnlich gut; Musik ist okay.
Steuerung: Bereitet bei Ray kaum Probleme, ist für die Schleichpassagen aber zu ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Zwei Helden mit Ecken und Kanten
- + Großartige Western-Schießereien
- + Außergewöhnlich realistische Grafik, die ...
- − ... mit Performance-Problemen kämpft
- − Langwierige Schleichabschnitte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **80**



MUTANTENSTADL Der unförmige Klops macht das, was Bossgegner dieser Größe eben tun: auf Sie zurennen und draufhauen. Ihn bekämpft man sogar zwei Mal.

Sin Episodes (dt.)

Emergence | Der Shooter im Episodenformat hat es – leicht gekürzt – endlich nach Deutschland geschafft. Aber kann er auch überzeugen?



KAMPF-BRAUT Die schöne Jessica ist eine Kollegin von Blade. Sie ist noch unerfahren und hält sich nicht an Protokolle – dadurch handelt sie sich im Laufe des Spiels viele Probleme ein.

Pralle, wippende Brüste. Viel mehr sieht man nicht, wenn **Sin Episodes: Emergence (dt.)** beginnt. Eigentlich ganz okay, auch wenn man dem Gespräch zwischen Elexis, dem üppigen Pfundsweib, und einem bösen Gangster kaum folgen kann, das vor einem abläuft. Es geht in etwa darum, dass man auf einem Stuhl festgeschnallt ist und die Übeltäter uns irgendeine Substanz verabreicht haben. Noch ehe man weiß, was eigentlich abgeht, fängt irgendwer das Ballern an und alsbald befreit Jessica, ein niedlicher Rotschopf mit Schrotflinte, unser Alter Ego. Jetzt erinnern wir uns: Wir schlüpfen in die Haut von Blade, einem knallharten Superbullen, der sich bereits 1998 im indizierten Vorgänger von **Sin Episodes (dt.)** durch eine düstere Zukunftsvision ballerte. Damals jagte er Elexis Sinclaire, Busenwunder und Mutanten züchtende Wissenschaftlerin mit irren Welteroberungsabsichten. Alles klar. Der indizierte Vorläufer und **Sin Episodes (dt.)** teilen neben der Handlung noch eine Gemeinsamkeit: Beide sind ziemlich veraltet.

Wenig drin

Noch ehe man sich in die Atmosphäre des Spiels hineingefunden hat, wird man schon durch ein Hafenviertel gescheucht. Dort soll man jemanden treffen – die Gründe dafür bleiben ob des verkorksten Erzähltempos auf der Strecke. Eine nette Fluchtsequenz mitsamt krachenden Holzbalken und explodierendem Kleinkram führt zu etwas, das wir schon gern früher gehabt hätten: die erste Knarre. Mit der Magnum feuern wir neben dem langsamen Standardschuss auch Energieprojektile ab, die mehrere Gegnerreihen durchschlagen und einen schicken blauen Schweif hinterlassen. Das ist eine von lediglich drei (!) sehr konventionellen Waffen – mehr gibt es für die gesamte Spielzeit von vier Stunden nicht. Schrotflinte und Schnellfeuergewehr besitzen sekundäre Schussmodi, sind aber auch nicht wirklich aufregend.

So schießt man sich durch Hunderschaften von Soldaten. Das Gegneraufgebot ist ähnlich abwechslungsreich wie das der eigenen Bewaffnung: Drei Soldatentypen, zwei Mutanten, ein Riesen-Mutant als Bossgegner (der sogar zwei Mal auftaucht) und eine fliegende Sicherheitsdrohne – mehr ist nicht.

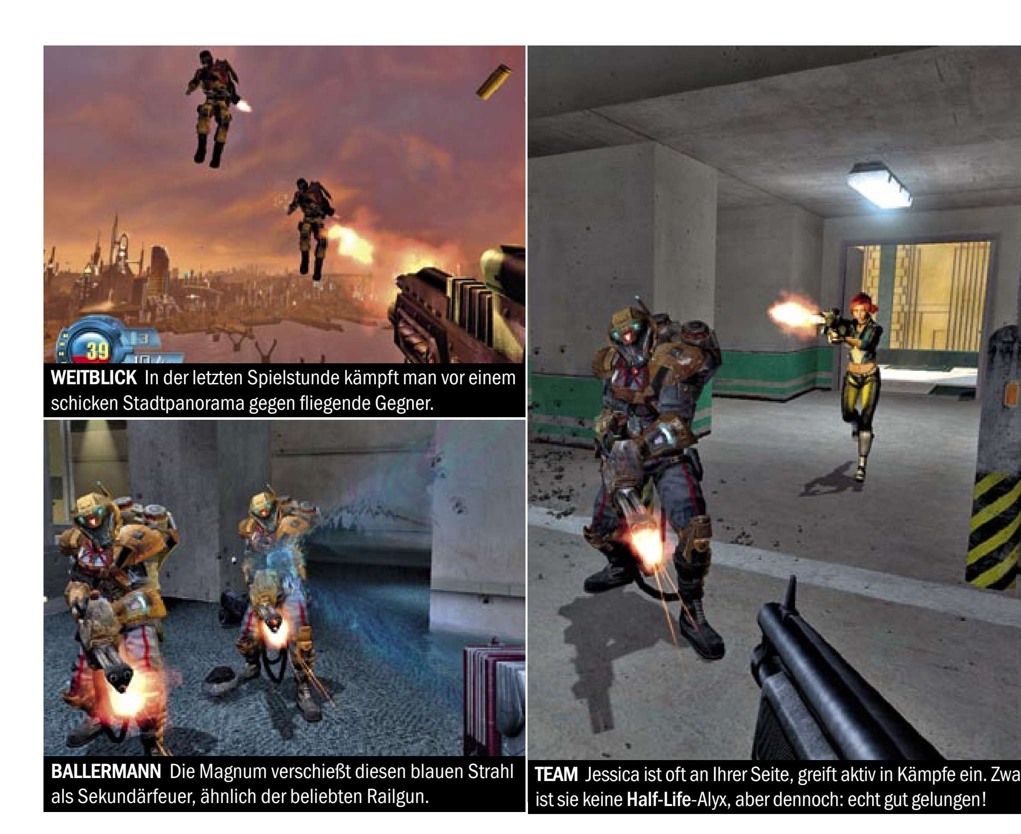
Bemühte Erzählweise

Das Ergebnis ist eine erschreckend simple Spielmechanik: Sie rennen durch sehr lineare Laboratorien, Kanalisationen und Hafengegenden und pusten alles weg, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Sicher, andere Shooter funktionieren ebenso. Doch die haben irgendeine Besonderheit, einen Höhepunkt, einen Moment mit „Wow!"-Effekt. Das fehlt **Sin Episodes (dt.)**. Obwohl sich die Entwickler durchaus Mühe geben, Atmosphäre und sogar eine Spur Dramatik aufzubauen: Die Charaktere sind dank guter englischer Sprachausgabe (deutsche Untertitel sind zuschaltbar) und glaubhafter Mimik gut gelungen, während die treibende Musik oft eine Erwartungshaltung erzeugt, dass da etwas Großes kommt. Doch das passiert nicht. Häufige Dialoge und kurze Skriptsequenzen sind nämlich nicht wirkungsvoll genug, um die uninspirierten Ballereien auszugleichen. Der Effekt: Es reißt nicht mit. Tragisch, wenn man bedenkt, welches Potenzial die Verbindung aus spannender Geschichte und beklemmender Spielwelt entfalten könnte! Immerhin: Optisch ist das Spiel dank **Source**-Engine gut gelungen, gerade die Physik- und Explosionseffekte gefallen. Aber: Innenlevels kennen ebensowenig Detailliebe wie das Beleuchtungssystem. Es gibt nicht mal eine Taschenlampe, auch Mündungsfeuer erhellt die Umgebung nicht.

Anpassungsfähig

Interessant: Es gibt keinen definierten Schwierigkeitsgrad, das Programm passt sich stattdessen der eigenen Spielweise an. Was super klingt, ist stark verbesserungswürdig: So hat man als geübter Shooter-Spieler früh das Gefühl, die Gegner hätten Zielwasser getrunken, derart präzise feuern sie selbst auf große Distanzen. Die Lebensenergieanzeige ächzt darunter solange, bis das Spiel den Anspruch herunterregelt. Mit anderen Worten: Wer oft genug stirbt, bekommt die Szene irgendwann leichter vorgesetzt. Wir haben **Emergence** daher wiederholt durchgespielt und gravierende Unterschiede festgestellt: Beim ersten Durchlauf spielten wir normal und mussten früh gegen schwer gepanzerte Soldaten antreten. Beim zweiten Versuch stellten wir uns absichtlich dumm an – und siehe da, die schweren Gegner ließen sich lange Zeit nicht blicken, außerdem waren sämtliche Feinde nicht in der Lage, sich auch nur selbst in den Fuß zu schießen. Der Effekt: Ein stark schwankender Schwierigkeitsgrad und eine unglaubwürdige Feind-KI.

Emergence ist die erste von mehreren Episoden, das Spiel ist also noch nicht abgeschlossen. Das Erscheinungsdatum für Teil zwei ist zwar augenblicklich unbekannt, aber dafür soll ein Mehrspielermodus demnächst kostenlos per **Steam** folgen. (fs)



WEITBLICK In der letzten Spielstunde kämpft man vor einem schicken Stadtpanorama gegen fliegende Gegner.

BALLERMANN Die Magnum verschießt diesen blauen Strahl als Sekundärfeuer, ähnlich der beliebten Railgun.

TEAM Jessica ist oft an Ihrer Seite, greift aktiv in Kämpfe ein. Zwar ist sie keine **Half-Life**-Alyx, aber dennoch: echt gut gelungen!

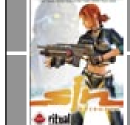
Und Schnitt! Die deutsche Version von Sin Episodes

Manche Titel kastriert man hier zu Lande regelrecht. Bei Sin Episodes (dt.) ist es nicht ganz so schlimm.



GUT SO Unnötige Gewaltszenen wie diese fehlen in der deutschen Version.

Deutsche Spieler warteten: Als sie sich über **Steam** die US-Version des Shooters kaufen wollten, quittierte die Online-Plattform einfach ihren Dienst. Die USK verweigerte nämlich eine Alterseinstufung, das Spiel durfte in Deutschland nicht in den Vertrieb gelangen. Daher erscheint nun eine leicht gekürzte Fassung, in der blutige Kopfschüsse, umherfliegende Hirnmasse und einige Ragdoll-Animationen entfernt sind; außerdem fehlt eine Skriptsequenz, in der sich ein Kerl in einen Mutanten verwandelt. Darauf kann man verzichten. Der indizierte Vorgänger liegt der US-Version zwar gratis bei, fehlt aber natürlich in der deutschen Fassung. Achtung: Auch das im Laden gekaufte Spiel müssen Sie online über **Steam** aktivieren!



SIN EPISODES: EMERGENCE (DT.)
CA. € 20,-
20. JULI 2006
USK: AB 18 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



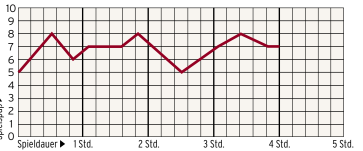
„Zu kurz, zu altbacken, zu gewöhnlich – Sin Episodes (dt.) lässt viele Wünsche offen."

Gegen das Episodenformat habe ich überhaupt nichts – immerhin kostet das siebenstündige **Prey** auch seine 40 Taler und da stört's niemanden. Das Problem des grundsoliden **Sin Episodes (dt.)** ist vielmehr das Fehlen echter Highlights. Warum, liebe Entwickler, ist das so? Weil ich wenigstens eine (!) Eigenständigkeit von einem Spiel erwarte, das mit der exzellenten **Source**-Technologie betrieben wird! Stattdessen gibt's nur gutes Mittelmaß. Man betrachte die Konkurrenz: An **Prey** und **Half-Life 2** erinnere ich mich immer wieder gern. Aber welche Denkwürdigkeiten hat **Emergence** zu bieten? Drei Waffen, nette Charaktere und einen adaptiven Schwierigkeitsgrad, der mehr schlecht als recht funktioniert. Wenn die nächste Episode also nicht mal etwas Gas gibt und mich mit wenigstens zwei, drei klugen, spannenden Einfällen überrascht, spare ich mir die Kohle.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ritual Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
Star Trek Elite Force 2 | Heavy Metal F.A.K.K.2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 4 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Gute Effekte und Figuren, sonst nur okay
Sound: Atmosphärische Musik, öde Sounds
Steuerung: Gängige Shooter-Steuerung, gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

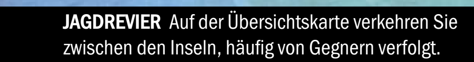
- \+ Dank **Source**-Engine gute Figuren und Physik
- \+ Schießereien mit Old-School-Feeling
- − Dämliches Balancing-System
- − Nur drei Waffen, wenig Abwechslung
- − Vier Stunden Spielzeit ohne Höhepunkte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 68



ROMANTISCH Optische Reize hat das Spiel durchaus zu bieten: Vor allem Wasser, Wettereffekte und Schiffe zu verschiedenen Tageszeiten machen einiges her.

JAGDREVIER Auf der Übersichtskarte verkehren Sie zwischen den Inseln, häufig von Gegnern verfolgt.



SEEGANG In Stürmen nimmt Ihr Kahn fortlaufend Schaden, dafür bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

MANOWAR Von wegen Heavy-Metal-Bande: Sie sehen hier das größte Schlachtschiff.



UNGLEICHES DUELL Das Kriegsschiff rechts ist stärker, besser besetzt und hält mehr aus als unser Boot, das dafür schneller und wendiger ist.

Age of Pirates

Caribbean Tales | Nirgends schlagen Sie schönere Seeschlachten als bei dieser bunten Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure und Handelssimulation.

Kaum machen die Freibeuter wieder Jagd an der Kinokasse, bringt uns der Postbote gleich zwei Piratenspiele ins Haus. Wer aber mit dem Geprügel des Lizenztitels **Fluch der Karibik 2** (Test s. Seite 138) nicht warm wird, sollte sich **Age of Pirates: Caribbean Tales** ansehen. Statt der bekannten Namen bekommen Sie hier zusätzliche Schiffsschlachten für das richtige Seemannsflair.

Startschwierigkeiten

Ihre Karriere beginnen Sie auf einer verträumten Karibikinsel – mit einem kleinen Schiff und wenig Geld in der Tasche. Einsteiger fühlen sich prompt überfordert, denn was Sie tun sollen, ist nicht klar. Bis auf einen vagen Hinweis auf die Haupthandlung lässt Sie das Spiel komplett im Regen stehen. Immerhin läuft ein gutes Dutzend Bürger mit Ausrufezeichen über dem Kopf umher – die Satzzeichen liefern Ihnen jeweils einen Text zu den grundlegenden Abläufen. Trotzdem bleibt bei vielen Dingen unverständlich, wie sie funktionieren oder warum gerade eben nicht. Ein richtiges Tutorial wäre sinnvoll gewesen.

Freibeuter oder Händler?

Wer schließlich das Handbuch befragt und sich die ersten Stunden durchbeißt, entdeckt vielfältige Beschäftigungsmöglichkeiten auf den vielen kleinen Inseln. Ob Sie nun als Händler Gold scheffeln oder lieber als Freibeuter losziehen und mit welchen Fraktionen Sie sich gut stellen, bleibt Ihnen überlassen. An Land holen Sie sich von Bürgern, in der Kneipe oder gar vom Gouverneur persönlich kleinere Aufgaben. Das ist eine Zeit lang unterhaltsam, auf Dauer fehlen aber ausgeklügeltere Aufträge. Sklaven heranschaffen, Schiffe eskortieren oder Fracht transportieren – das läuft alles ohne jegliche Überraschungen oder gute Story ab. Ob die Haupthandlung spannender ist, wissen wir übrigens nicht. Wir haben sie nicht gefunden.

Tausendsassa

Für besiegte Gegner und erfüllte Aufgaben gibt es Gold und Erfahrungspunkte. Damit steigern Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters und wählen zusätzliche Talente. So schießen beispielsweise Ihre Geschütze genauer, der Held feilscht geschickter und verwendet bessere Waffen. Mit genügend Führungserfahrung haben Sie gar bis zu vier Schiffe unter Ihrem Kommando.

Kampfgetümmel

Häufig greifen Feinde an. In diesen Seegefechten lenken Sie Ihr Schiff einfach mit vier Tasten. Die Begleitboote steuern Sie nicht direkt, geben aber grundlegende Befehle vor. Für eine Prise Taktik sorgen die 16 Schiffstypen mit unterschiedlichen Eigenschaften und diversen Kanonen. Mit der richtigen Munition zerfetzen Sie gezielt Segel, dezimieren die Mannschaft oder feuern aus größerer Distanz. Wenn Sie nah genug herankommen, können Sie den Befehl zum Entern geben. Anschließend geht es mit Pistole und Rapier an Deck zur Sache, gemeinsam mit angeheuerten Kämpfern und Offizieren. Die Steuerung ist besser als beim Vorgänger, aber immer noch hakelig, die Kämpfe fallen trotzdem leichter. Wer bereits **Fluch der Karibik** Teil eins gespielt hat, vermisst eventuell ein paar Dinge: Skelette, das Hinterland der Inseln sowie Höhlen und Gewölbe kamen uns nicht unter, genauso wenig konnten wir Häuser ausrauben. Dafür treten Sie nun gegen bis zu 16 Spieler per Internet oder LAN in optisch reizvollen Seegefechten an. Bleibt zu hoffen, dass die Verkaufs- im Unterschied zur uns vorliegenden Testversion stabil und ohne störende Bugs läuft. (as)



ENTERN! An Deck geht es mit Rapier und Pistole zur Sache, anschließend tobt der Endkampf in der Kapitänskajüte.



KNEIPENBUMMEL In der örtlichen Trinkhalle heuern wir unsere Mannschaft an. Für entsprechendes Geld gibt's gar Offiziere.



ARBEITGEBER Bewohner oder Händler mit Satzzeichen über dem Kopf halten Nebenaufgaben parat.

Auf ins Gefecht!

Mehr Action gefällig? Statt Handel zu treiben ziehen Sie mit dicken Kanonen und blutrünstigen Mannen los.



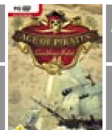
FESTUNG An die Forts sollten sich nur erfahrene Kapitäne wagen.

Freibeuter

Für fortgeschrittene Kapitäne sind Überfälle ein lukratives Geschäft. Am besten holen Sie sich einen Kaperbrief. Damit machen Sie sich eventuell bei anderen Nationen unbeliebt, bekommen aber zusätzlich zur Beute ein kleines Salär und gewinnen an Ansehen. Einige Schiffe können Sie entern und übernehmen oder plündern. Ergibt sich die Crew, versklaven Sie sie.

Siedlungen überfallen

Nicht nur Schiffe stehen auf Ihrer Abschussliste. Mit genügend durchschlagskräftigen Kanonen rücken Sie den Forts an der Küste zu Leibe. Sind die Mauern hinüber, entbrennt der Kampf zu Fuß gegen die dort stationierten Truppen. Hier spült ein Sieg einen richtigen Batzen Gold in die Kasse, wenn Sie die Siedlung plündern oder gar niederbrennen.



AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES
CA. € 35,-
31. AUGUST 2006
USK: AB 6 JAHREN



ANSGAR STEIDLE

„Nichts Neues für eingefleischte Seebären."

Was soll ich nur von so einem halbherzigen **Fluch der Karibik 1.5** alias **Sea Dogs 2 1/2** halten? Hübsche Grafik, an einigen Stellen minimale Verbesserungen – dafür auf 08/15 abgespeckte Aufgaben. Fast hätte ich den damaligen Test vollständig übernehmen können, inklusive der Kritikpunkte. Da fühle ich mich ernsthaft auf den Arm genommen. Und wem kann ich den Titel nun empfehlen? Spielern des Vorgängers? Nur bedingt, die größte Änderung betrifft die Optik; Sie können sich aber am Mehrspielerteil erfreuen. Einsteigern? Schon eher, solange sie sich tapfer durch den nicht eben optimalen Einstieg kämpfen. Dann bekommen Frischlinge eine interessante Seemannskarriere mit breit gefächerten Möglichkeiten. Für mich bleibt der Titel dennoch deutlich hinter den Erwartungen zurück, die ich nach den vielen schönen Stunden mit dem Vorgänger hatte.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Akella
Titel vom selben Entwickler:
Fluch der Karibik | Persian Wars | Sea Dogs
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE

Spielspaß ▲ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Spieldauer ▶ 5 Std. 10 Std. 15 Std. 20 Std. 25 Std.

Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Konvoi, Belagerung, (Team-)Deathmatch
Zahl der Spieler: 2 bis 16
Fazit: Ein Lichtblick – spaßig!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Wirklich gelungen mit gutem Karibik-Flair
Sound: Effekte und Untermalung exzellent
Steuerung: Nach Eingewöhnungszeit brauchbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gute Mischung aus Rollenspiel und Action
+ Viele Aktionsmöglichkeiten
− Auf Dauer langweilige Nebenaufträge
− Schwieriger Einstieg, versteckter Plot
− Spielwelt könnte abwechslungsreicher sein

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **68**



ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN Anthony muss den Rettungshelikopter erreichen. Dafür rennt er durch Räume, schießt Leute ab und löscht brennende Gänge.



GACKERN Meistens ist **Bad Day L.A.** wie **Moorhuhn**. Noch mehr **Moorhuhn** gibt's bei den Geschütztürmen.



DRUCKWELLE Ein Nagelknipser als Superwaffe – aufgeladen haut das Teil alle Gegner im nahen Umkreis weg.

Bad Day L.A.

Meteore fallen, eine Plage bricht aus, Erdbeben erschüttern die Stadt. Aber die größte Katastrophe ist das Spiel.

Seit **Alice** hat American McGee kein gutes Spiel mehr gemacht. **Bad Day L.A.** markiert den aktuellen Tiefpunkt seines Schaffens. Es sollte darin, wie angepriesen, um Gesellschaftskritik gehen. Nun zeigt sich, dass es in erster Linie Fäkalien zum Thema hat: Zuerst wird Anthonys Stuhlgang von einem abstürzenden Flugzeug unterbrochen, dann würgen und spucken die Einwohner Los Angeles', von einem Giftstoff in Zombies verwandelt. Anthony schwingt sich hiernach zum Lebensretter auf, und Ihnen fällt die Steuerung in den Schoß: die Tastatur zum Gehen, die Maus zum Feuern.

Wenn Sie Anthony aus der Schulterperspektive durch die Straßen lenken, dann fühlt sich das ähnlich an wie **GTA**. Nur dass die Wege eng abgesteckt, die Ziele streng vorgegeben sind. Eines davon lautet, Zombies in Menschen zurückzuverwandeln. Das gelingt, indem Sie den Feuerlöscher auf Infizierte anwenden – so sie welche finden. Denn hin und wieder vergisst das Spiel Personen erscheinen zu lassen, die zur Durchführung von Missionen nötig sind.

Terroristen, Sicherheitskräfte und Gangster stellen sich Anthony in den Weg, Schrotflinten, Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre, Molotowcocktails sowie Mini-Flammenwerfer machen ihn wieder frei. Das Besondere an diesen Schussgefechten ist, dass sie keinerlei Spaß bereiten. Anthony feuert steif wie ein Roboter, Getroffene stürzen in jämmerlichen Animationen. Der Spieler braucht kein Geschick, sondern Durchhaltevermögen, insbesondere, weil gegnerische Geschosse durch Wände fliegen und Feinde gern mitten im Bild erscheinen, statt physikalisch nachvollziehbar aufzutauchen.

Immer wieder folgen Zwischensequenzen, angereichert mit schwarzem Humor. Die zeigen dann zum Beispiel, wie Anthony zur Wiederbelebung auf Brustkörben herumhüpft oder ein Baby wie einen Fußball über Erdspalten kickt und dabei Sprüche klopft. Für die englischen Dialoge wurde ein Sprecher engagiert, dessen Stimme Glasscheiben zum Bersten bringt. Offenbar wollte man den schrillen Ton Eddie Murphys imitieren. Herausgekommen ist Bemitleidenswertes. Überhaupt fragt man sich beim Sound oft, ob die Karte noch funktioniert.

Gelegentlich sammelt Anthony Objekte ein, die Dinge bewirken. Was, ließ sich beim Test nicht feststellen. Auch die Begriffe, die nach Aktivierung solcher Extras unter der Lebensenergie gesichtet wurden, halfen nicht bei der Aufklärung des Rätsels. „Porno" stand da manchmal. Oder „Hundekacke". Naja, Hauptsache provokant.

Eines muss man **Bad Day L.A.** zugutehalten: Es entlässt einen schon nach vier Stunden Spielzeit wieder in die Realität. (tw)



BAD DAY L.A.

CA. € 35,-
24. AUGUST 2006
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS



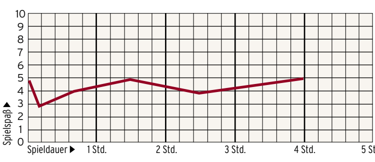
„Bad Day L.A. oder: Wenn zwischen guten Spielideen und ihrer Ausführung Lücken klaffen."

Anthony hat vielleicht keinen guten Tag in Los Angeles erwischt. Aber meiner war auch nicht ohne, als mir dieses Spiel in die Hände fiel. **Bad Day L.A.** enthält keinen einzigen spannenden Level, obwohl das satirische Gerüst wie gemacht dafür ist: Eine Stadt als Katastrophenszenario, darin ein Held wider Willen, der den blinden Patriotismus der Vereinigten Staaten verabscheut – das ist Zündstoff in Zeiten des Terrors und verdient ein besseres Spiel. In jedem Detail steckt die Lustlosigkeit, mit der die Entwickler offenbar zu Werke gingen: Figuren rennen, blinden Hühnern gleich, selbst vor ihrer Rettung davon, Gegner tauchen überraschend wie aus Unsichtbarkeit heraus auf, und die Kollisionsabfrage scheint gar nix zu fragen, wenn ein Gabelstapler durch Anthony hindurchfährt. **Bad Day L.A.** ist ein Kuddelmuddel geworden, Lichtjahre von Glanzstücken wie **Alice** entfernt. Schade, dass die spannende Idee von American McGee auf so wackeligen Spielspaß-Beinen steht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Enlight
Titel vom selben Entwickler:
Wars & Warriors | Scrapland | Restaurant Empire
Publisher: Frogster
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 4 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Taugt, abgesehen von den Animationen
Sound: Ein einziges Gekrächze
Steuerung: Funktioniert, macht aber wenig her

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Story beweist Mut zur Andersartigkeit
- − Grobe Schnitzer im Spieldesign
- − Grausige Sprachausgabe
- − Praktisch nicht vorhandene Figuren-KI
- − Alle zehn Levels sind langweilig

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **45**


ENTERMANÖVER Wir haben an ein feindliches Schiff angedockt. Die Roboterbesatzung stellt sich uns pflichtbewusst entgegen.


STERNENKRIEG Dogfights bieten in etwa die gleiche Spannung wie eine Tasse Schonkaffee. Kein Vergleich zur Konkurrenz.

Parkan 2

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten, stinklangweiligen Galaxis ...

Ein „spektakuläres Universum" mit „über 500 Sternensystemen" soll man erkunden, mit „Top-Grafik" und „hunderten von mächtigen Waffen". Die Packungsrückseite von **Parkan 2** lässt hoffen – wird es ein **Battlecruiser 3000 A.D.**, nur diesmal in gut?

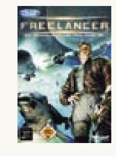
Direkt nach der Installation (Starforce-Kopierschutz!) folgt bereits die Bruchlandung: Winzige Menüs ersticken die Vorfreude, man wählt verzweifelt das Tutorial an – und blickt durch ein Raumschiff-Cockpit in ein knallbuntes Weltall. Kenner von **Darkstar One** atmen kurz auf. Dann kommt es schlimmer: Eine ätzend freundliche Frauenstimme erklärt die Steuerung, welche nur schwer noch komplizierter hätte ausfallen können. Warum, liebe Entwickler, nicht so wie in **Freelancer**?

Man kämpft so lange mit sekündlich aufpoppenden Tipps und Hilfestellungen, bis der erste Auftrag erscheint. Nicht zu verwechseln mit einer Story – von der haben wir in unserer mehrstündigen Testphase kaum auch nur etwas erahnen können. Wir landen in einem hölzernen Raumschiff-Geballer, pusten minutenlang unsere Gegenüber mit der Laserkanone weg. Wer mag, darf auch nahe heranfliegen und andocken. Dann wird's bitter: An Bord des Schiffs läuft man in einem aufrüstbaren High-Tech-Anzug wie in einem Ego-Shooter umher und kämpft gegen ungelenk animierte Roboter, deren Sprüche der Marke „Ich reiße dich in Stücke, dummer Affenmann!", nur von ihrer bescheuerten künstlichen Intelligenz übertroffen werden. Gäbe es einen Preis für die lächerlichsten Widersacher in einem Computerspiel, er ginge dieses Jahr an die Roboter von **Parkan 2**.

Auf Planeten dürfen Sie landen – die sehen nicht mal schlecht aus! Hier rüsten Sie auf, handeln und reparieren; nicht so komplex wie etwa in **X3**, aber okay. Der Möglichkeit zum Trotz, sogar einen Panzer zu steuern: Die Himmelskörper sind leblos, Erkundungsfreude kommt nicht auf. Und obwohl ein Logbuch jede noch so unwichtige Info festhält, fehlt dem Spieler eine klare Aufgabenstellung; häufig ist man schlicht und ergreifend planlos. Auch mit zahllosen Bugs, inklusive Abstürzen, kämpft **Parkan 2**. (fs)

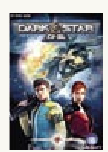
Besuchen Sie doch lieber eine andere Galaxis!

Für Hobby-Raumfahrer gibt es jede Menge guter Titel. Aber in keinem sind Sie wie in Parkan 2 auch zu Fuß unterwegs.



Freelancer
GETESTET: 04/03
WERTUNG: 82

Der Klassiker bietet immer noch die unkomplizierteste Steuerung, satte Action und Atmosphäre zum Versinken. Neben einer gelungenen Story gefällt auch der Kampfpreis von 10 Euro.



Darkstar One
GETESTET: 07/06
WERTUNG: 84

Der deutsche Überflieger tritt in die Fußstapfen von **Freelancer**. Sie agieren als Händler, Söldner oder Pirat. Motivierend: Man rüstet sein Raumschiff so vielfältig aus wie in einem Rollenspiel. Preis: 45 Euro.



X3: Reunion
GETESTET: 01/06
WERTUNG: 78

Mehr Action und verbesserter Handel – ein optisch beeindruckendes Spiel mit Langzeitmotivation. Steuerung und Hardware-Anforderungen trüben aber den Spaß ein wenig. Preis: 20 Euro.

PARKAN 2
CA. € 35,-
24. JULI 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



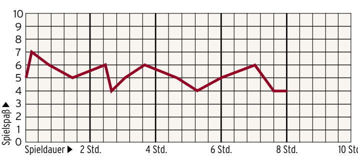
„An Bord der Parkan hätte selbst Captain Kirk keinen Spaß. Einfach trostlos!"

Als ich das erste Mal diese Roboter sah ... und sie dann sprechen hörte ... wusste ich nicht, ob ich lachen oder weinen sollte. Verdammt, **Parkan 2**, du hättest richtig was reißen können! Ich liebe die mutige Grundidee von diesem Spiel, keine Frage. Durch das All düsen, mein Schiff aufrüsten, ballern, handeln, auf Planeten landen, rumlatschen, noch mehr ballern, noch mehr handeln, noch mehr aufrüsten – ja, so wünsche ich mir ein Weltall-Spiel. Im Prinzip ein **Freelancer** mit Bodenmissionen und der Freiheit eines **X3**. Nur: So viel auch in **Parkan 2** stecken mag, so wenig ist davon auch nur halbwegs gelungen. Höchstens die Grafik kann man verzeihen, denn einige Planetenoberflächen schauen nett aus. Aber der Rest ... puh! Kann gut sein, dass das Spiel nach der 20. Spielstunde ein ungeahntes Potenzial entfacht. Das ist mir egal – bis dahin hält es nämlich ohnehin kaum jemand durch.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nikita
Titel vom selben Entwickler: Rig 'n' Roll: Truck Tycoon
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Schön bunt, aber ohne jede Finesse
Sound: Teils miese Sprecher, lasche Effekte
Steuerung: Unnötig kompliziert und schwammig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Mutiges Konzept ...
− ... fürchterlich umgesetzt
− Technisches Mittelmaß mit vielen Bugs
− Überfrachtete, ungenaue Steuerung
− Akute Orientierungslosigkeit

PC-GAMES-TESTURTEIL

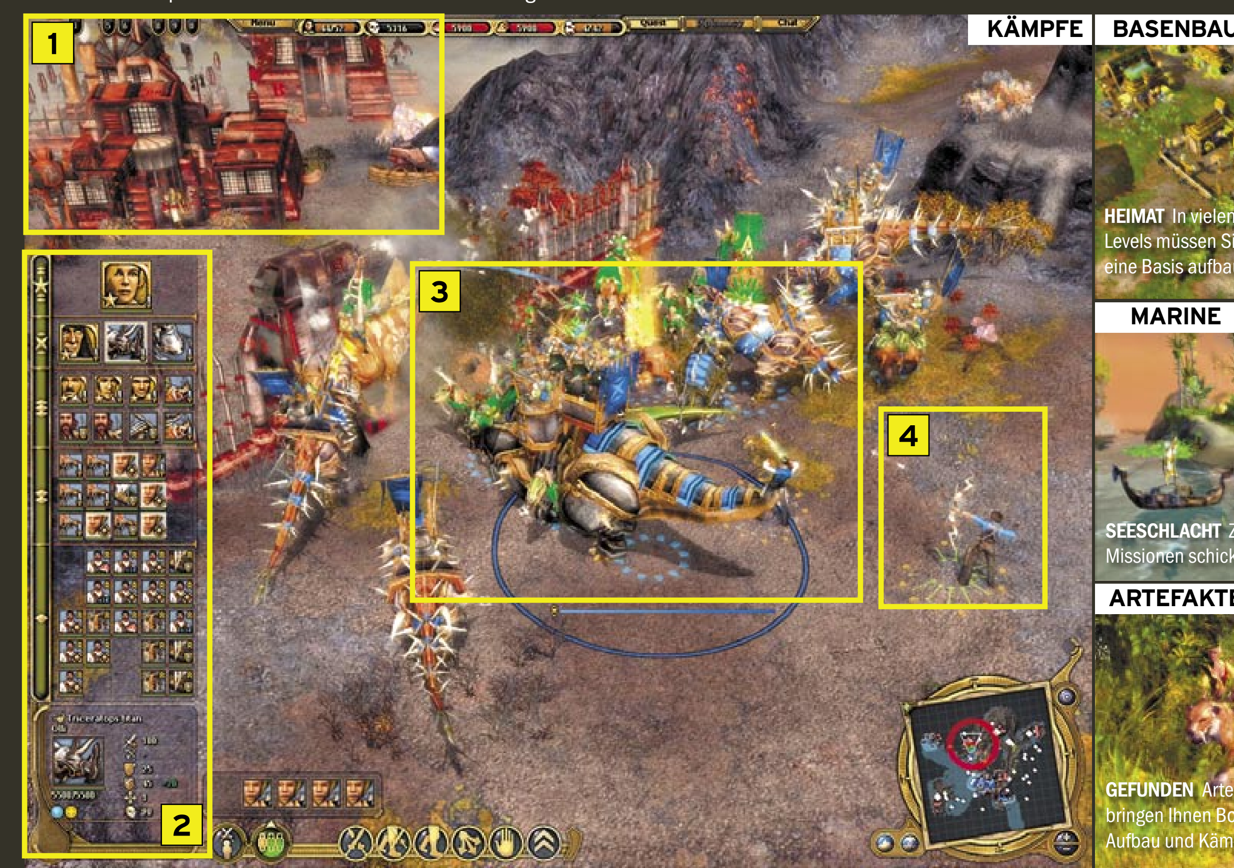
SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)





Prähistorie trifft Moderne

Unverbrauchte Spielelemente beleben das Echtzeit-Strategie-Gerüst von **Paraworld**.



HEIMAT In vielen Levels müssen Sie erst eine Basis aufbauen.

SEESCHLACHT Zahlreiche Missionen schicken Sie zur See.

GEFUNDEN Artefakte bringen Ihnen Boni für Aufbau und Kämpfe.

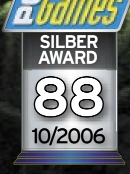
1. TECHNOLOGIE UND NATUR In **Paraworld** treffen auf Technik vertrauende Erdenmenschen auf eingeborene Naturvölker und Dinosaurier. Dieser Mix aus Moderne und (Prä-)Historie erinnert stark an die Bücher Jules Vernes.

2. ARMY CONTROLLER Im innovativen Army Controller werden all Ihre Einheiten aufgelist. Insgesamt 52 Plätze stehen in fünf Stufen zur Verfügung. Je höher die Stufe, desto mehr Fähigkeiten und Stärke besitzt die Einheit.

3. SCHLACHTEN Die Landschlachten zwischen voll ausgerüsteten Dinosaurierarmeen sind die Höhepunkte des Spiels. Durch die fehlende Clipping-Abfrage werden die Gefechte jedoch schnell unübersichtlich.

4. HELDENMUT Die insgesamt acht Helden geben **Paraworld** die richtige Würze. Da jeder Protagonist über Spezialfähigkeiten verfügt, haben Ihre Heroen großen Einfluss auf den Ausgang der Schlachten.

Paraworld





An diesem Spiel hätte Jules Verne seine helle Freude gehabt: Dampfgetriebene Maschinen bekriegen Menschen fressende Dinosaurier.

Drei Forscher haben die Entdeckung ihres Lebens gemacht: Dinosaurier sind weder ausgestorben noch stammen sie von der Erde. Die Reptilien bevölkern bis zum heutigen Tag eine Parallelwelt, die unserem Blauen Planeten ähnelt. Von Zeit zu Zeit öffnen sich Portale, durch die Gegenstände und auch Lebewesen zwischen den beiden Welten hin- und herreisen. Die Wissenschaftler wagen sofort einen Trip ins Paralleluniversum, nur um dort chaotische Zustände vorzufinden. Skrupellose Erdenmenschen haben die Paraworld vor ihnen entdeckt und versuchen, die Dino-Population sowie drei einheimische Völker zu unterjochen. Zu allem Übel sind die Forscher in der Saurierwelt auch noch gestrandet.

Klassisches Strategiespiel?

Paraworld besitzt alle Elemente, die ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel ausmachen: einen umfangreichen Basisbau, das Sammeln von Rohstoffen und drei unterschiedliche Völker. Mit von der Partie sind die an Wikinger erinnernden Norsemen, das Nomadenvolk der Dustrider und der asiatisch angehauchte Dragon Clan (siehe auch Kasten auf Seite 115). Außerdem führen Sie Helden durch die Parallelwelt, die über eine Reihe von Spezialfähigkeiten verfügen. Die Entwickler haben sich bemüht, die drei Spielfraktionen deutlich voneinander abzugrenzen. Gelungen ist dies aber nur teilweise. Die Dustrider sind ein mobiles Volk, der Dragon Clan legt gern Fallen und die Norsemen setzen auf Festungen. Die Kampfeinheiten aller Seiten gleichen sich jedoch stark. Bogenschützen laufen in Verbindung mit Transportsauriern stets zur Höchstform auf, egal unter welcher Flagge sie kämpfen, und die Nahkampfdinos der drei Fraktionen unterscheiden sich hauptsächlich im Aussehen.

Völlig neuartig ist der Army Controller. Im 52 Plätze umfassenden Controller werden automatisch all Ihre Einheiten einsortiert, vom Arbeiter bis zum riesigen Saurier. Sind alle Plätze belegt, dürfen Sie keine weiteren Truppen ausbilden. Was sich wie eine im Genre typische Begrenzung des Einheitenlimits anhört, bietet in Wahrheit mehr. Der Army Controller ist zusätzlich in fünf Ausbaustufen unterteilt. Die niedrigste Stufe umfasst 25 Slots, in denen Sie Arbeiter, Handelswagen und einfache Kämpfer unterbringen. Rüsten Sie einen Stufe-1-Krieger auf Stufe 2 auf, wird dieser kampfkräftiger. Allerdings stehen auf der zweiten Stufe nur noch 15 freie Slots bereit. Da Sie nicht beliebig oft aufrüsten dürfen, müssen Sie überlegen, welche Einheiten Sie verbessern und welche nicht. Solche Upgrades erfordern einen bestimmten Rohstoff: nicht Nahrung oder Holz, sondern Schädel. Diese bekommen Sie nur, wenn Sie Feindeinheiten töten oder Jagdwild erlegen. Schädel brauchen Sie aber nicht ausschließlich für den Army Controller. Die Dustrider zum Beispiel benötigen diesen Rohstoff, um eine Epoche voranzuschreiten und bessere Waffen zu erhalten. Damit sind alle drei Völker gezwungen, nach wenigen Minuten Kämpfe auszutragen, statt sich in der eigenen Basis einzuigeln. Das ist an sich nichts Neues, doch **Paraworld** gewinnt durch die Kombination aus Offensivzwang und Army Controller gegenüber dem Strategie-Einerlei an Profil .

Ungewöhnliche Story

Nicht nur der Army Controller ist genreuntypisch. Auch bei der Hintergrundgeschichte haben sich die **Paraworld**-Macher auf ein Abenteuer eingelassen: Dinosaurier, Asiaten, Wikinger, Nomaden, Erdlinge und kampfkräftige Wissenschaftler ringen um die Zukunft einer Parallelwelt. Tatsächlich wirkt die Storyline von **Paraworld** oft wie ein Flickenteppich und der Beginn der Einzelspielerkampagne ist aufgrund pseudowissenschaftlicher Dialoge eher lahm. Nach einigen Levels gewinnt die Handlung allerdings deutlich an Fahrt. Ein schöner Plot aus Intrigen und Machtkämpfen in der neuen Welt entfaltet sich. Dabei bleiben die Helden nicht immer bierernst. Die blonde Forscherin Stina Holmlund posiert ganz im Stil der **Titanic**-Heldin Kate Winslett am Bug des Schiffes und Ingenieur Béla Andràs Benedek

STAHLMONSTER Je weiter Sie in der Kampagne kommen, desto häufiger bekämpfen Sie dampfbetriebene Kampfläufer.



SPEKTAKULÄR Sie können jederzeit per Mausrad in die Verfolgerperspektive wechseln. Die Kampfszenen sind fast filmreif.



KRIEG DER WELTEN Natur gegen Technik – in der Paraworld tobt der Überlebenskampf der naturverbundenen Eingeborenen gegen die Invasoren von der Erde.



HAUSHOCH Dinosaurier gibt es in der Paraworld in allen Formen und Farben. Den Kern der Armee bilden jedoch menschliche Fußtruppen.

sinniert, dass er – wie Mitstreiter Cole – hätte Geologie studieren sollen. In diesem Fach erlerne man scheinbar nicht nur den Umgang mit dem Schwert, sondern auch wie man einen Tyrannosaurus Rex erlegt. Zur guten Grundstimmung tragen maßgeblich die deutschen Synchronsprecher bei. Wir testeten **Paraworld** zwar mit englischer Sprachausgabe, hatten aber kurz vor Redaktionsschluss Gelegenheit, in die deutsche Version reinzuhören. Obermotz Jarvis Babbit ist mit dem Sprecher von Anthony Hopkins belegt und die Stimme des findigen Wissenschaftlers Benedek übernimmt Andreas Fröhlich, auch als John Cusack oder Edward Norton bekannt.

Durchdachtes Leveldesign

Im Grunde sind Echtzeit-Strategiespiele immer nach dem gleichen Muster gestrickt: Man beginnt die Kampagne mit einer Fraktion und macht sich während der Missionen langsam, aber sicher mit den Einheiten und Gebäuden der jeweiligen Seite vertraut. Sind alle Möglichkeiten ausgeschöpft, beginnt der Spieler mit einer anderen Fraktion von vorn. **Paraworld** ist in diesem Punkt anders. Zwar werden Ihnen nach bewährter Methode alle Völker vorgestellt, in einigen Missionen bestimmen Sie jedoch vor Spielbeginn selbst, mit welcher Fraktion Sie in die Schlacht ziehen. Dazu ist das Design der insgesamt 16 Levels überdurchschnittlich gut geworden. In fast jeder Mission gilt es, neben den Hauptzielen auch Nebenquests zu lösen, die entweder das Erreichen des eigentlichen Ziels erleichtern oder Vorteile für den nächsten Level verschaffen. Nehmen Sie zum Beispiel zusätzlich zur Hauptaufgabe einige Gefängnisse ein und befreien deren Insassen, stehen Ihnen die Befreiten beim Endgefecht zur Seite und Sie erhalten außerdem Punkte, die Sie vor dem nächsten Level in mehr oder bessere Starteinheiten investieren können. Viele Missionen fallen so wesentlich leichter.

Neben typischen Aufbaumissionen, an deren Ende eine große Schlacht steht, bietet **Paraworld** auch spannende Storyline-Levels. Hier stehen Ihnen gerade mal ein paar Helden und – wenn überhaupt – eine Handvoll Getreuer zur Verfügung, um die gestellte Aufgabe zu lösen. Bestes Beispiel ist eine Arena-mission: Hier müssen Sie im Kampf gegen wilde Dinosaurier und Gladiatoren beweisen, dass Ihre drei Protagonisten die lang erwarteten Auserwählten einer alten Prophezeiung sind. Einziger Wermutstropfen: So schön die Missionen auch sind, einen echten emotionalen Höhepunkt gibt es nicht.

Grafik und Sound

Optisch muss sich **Paraworld** vor Konkurrenten à la **Age of Empires 3** nicht verstecken. Giganten wie der Brachiosaurier oder Triceratops strotzen vor Details, etwa Panzerungsteilen oder Reitgeschirren. Einige Saurier lassen sich sogar aufrüsten. Der Kampfrhino zum Beispiel ist in der Grundversion nur mit seinem Fell bekleidet. Erforschen Sie aber die entsprechenden Upgrades, bekommt er einen Harnisch und am Nashorn eine riesige Klinge angelegt. Die Spielwelt wirkt lebendig. Überall nisten verschiedene Saurierarten. Einige sind friedliebende Pflanzenfresser, die bei einem Angriff lediglich zu fliehen versuchen und sich daher als Jagdwild perfekt eignen. Andere wie die Velociraptoren greifen an, sobald sie einen Menschen erblicken. So hinterlassen Dschungel, Wüsten und vulkanische Gebiete einen sehr organischen Eindruck. Positiv überrascht hat uns der dezente Einsatz von High Dynamic Range – kurz HDR. In einer frühen Beta-Version von **Paraworld** waren die Levels derart überbeleuchtet, dass nach einiger Zeit die Augen schmerzten. In der Testfassung sind die Lichtverhältnisse dagegen wesentlich angenehmer. Die Soundkulisse und die Hintergrundmusik sind rundum gelungen. Kommt es zu einem Gefecht, dröhnt satter Kampfeslärm aus den Lautsprechern. In ruhigen Phasen überwiegen stimmungsvolle Hintergrundklänge, die selbst nach stundenlangem Hören nicht langweilen.

Während Grafik und Sound brillant sind, haben die Entwickler bei der Wegfindung gemogelt. Zwar gelangen die Truppen immer zum Ziel, allerdings auf Kosten der Übersichtlichkeit und Optik. Es wurde schlicht und ergreifend die Clipping-Abfrage der Einheiten entfernt, sodass an ein und derselben Stelle theoretisch unendlich viele Dinosaurier stehen können. (oh)

DICKE BERTA Zwei dieser mächtigen Geschütze gilt es in der vorletzten Mission auszuschalten. Aber Vorsicht: Die Projektile richten verheerenden Schaden an!



BESCHWÖRUNG Um die Tore Walhallas zu öffnen, sind mehrere Obelisken aus ihren Verankerungen zu lösen. Unfreundliche Wikinger wollen Sie jedoch daran hindern.

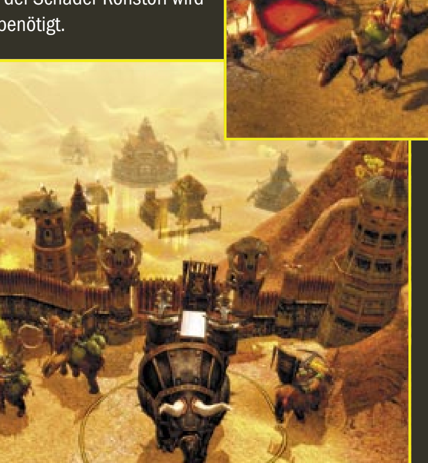
Drei Völker, drei unterschiedliche Spielweisen

Drei Menschenvölker leben neben den Dinosauriern in der Paraworld. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, den Fraktionen einen eigenen Charakter zu geben.



Dragon Clan
Offensichtlich in Asien verwurzelt, setzen die Mitglieder des Dragon Clans auf technische Spielereien wie Feuerfallen, Gatling-Guns und Nebeltürme. Letztere verströmen Dampf und verstecken nahe liegende Gebäude vor den Augen des Gegners. Dieses Volk eignet sich für Spieler, die Hinterhalte und Tricks mögen.





Dustrider
Das Nomadenvolk der Dustrider unterstützt eine mobile Spielführung. Die Gebäude lassen sich auf- und abbauen oder umrüsten. Die Dustrider bekommen ihre Nahrung nur durch die Jagd und der Schädel-Rohstoff wird für viele Upgrades benötigt.

Norsemen
Die an Wikinger erinnernden Nordmänner leben hinter massiven Mauern und setzen auf große Einheiten wie das Mammut oder Triceratops. Die Meere befahren sie mit markanten wie günstigen Drachenschiffen. Die Norsemen fördern eine direkte Spielweise mit schlagkräftigen Einheiten.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼
256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS
Um Ihre Dino-Einheiten ruckelfrei und mit allen Details durch die Spielwelt zu kommandieren, benötigen Sie eine 3-GHz-CPU sowie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT. Schalten Sie bei Leistungsengpässen die Schatten aus und minimieren Sie die Sichtweite sowie die Geometrie-Details.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Paraworld

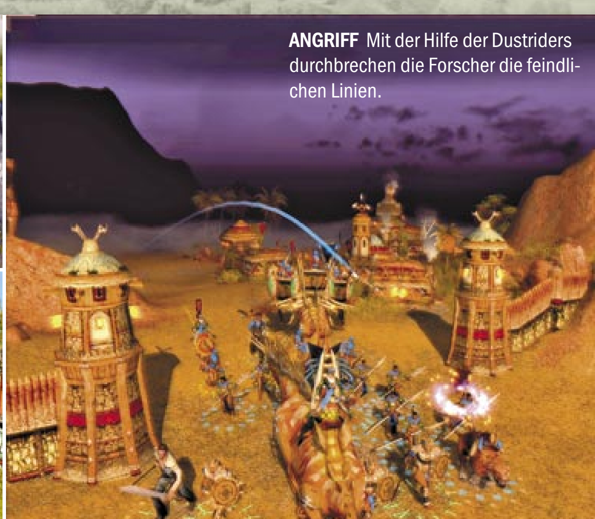
EINZELSPIELER

25 STUNDEN SPIELZEIT +++ 16 MISSIONEN +++ 3 VÖLKER



1 Die Kampagne beginnt etwas schleppend. Drei kurios gekleidete Wissenschaftler berichten ihrem Förderer Jarvis Babbit über merkwürdige Fossilienfunde. Die Fundstücke seien nicht 70 Millionen Jahre, sondern nur 70 Jahre alt. Die Fossilien sollen auch nicht von der Erde, sondern von einer Parallelwelt stammen. Babbit schickt die drei auf eine Forschungsreise in die Paraworld. Der Anfang geizt mit Action, stattet den Spieler aber mit einigen Hintergrundinformationen aus.





ANGRIFF Mit der Hilfe der Dustriders durchbrechen die Forscher die feindlichen Linien.

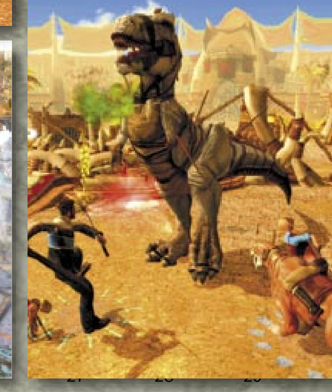
2 Das Trio wird in einer Box per Fallschirm abgeworfen und segelt geradewegs durch eine Art Tornado, der sich als Portal zwischen den Welten entpuppt. In der Paraworld angekommen, stehen die drei Forscher vor einem Tor, das eindeutig an **Jurassic Park** erinnert. Schnell stellen die Portagonisten fest, dass hier etwas schief läuft. Prähistorische Tiere greifen an. Die ersten Missionen sind ein Mix aus Rollenspiel- und Strategie-Elementen. Die Helden lösen verschiedene Aufgaben, wie zum schlussendlich eine Basis aufzubauen und feindlich gesinnte Krieger zurückzuschlagen. Dabei werden die ersten Dinosauriereinheiten vorgestellt. Das macht zwar Spaß, besonders herausfordernd sind die Levels jedoch nicht.

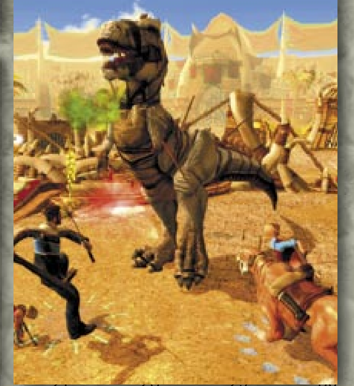


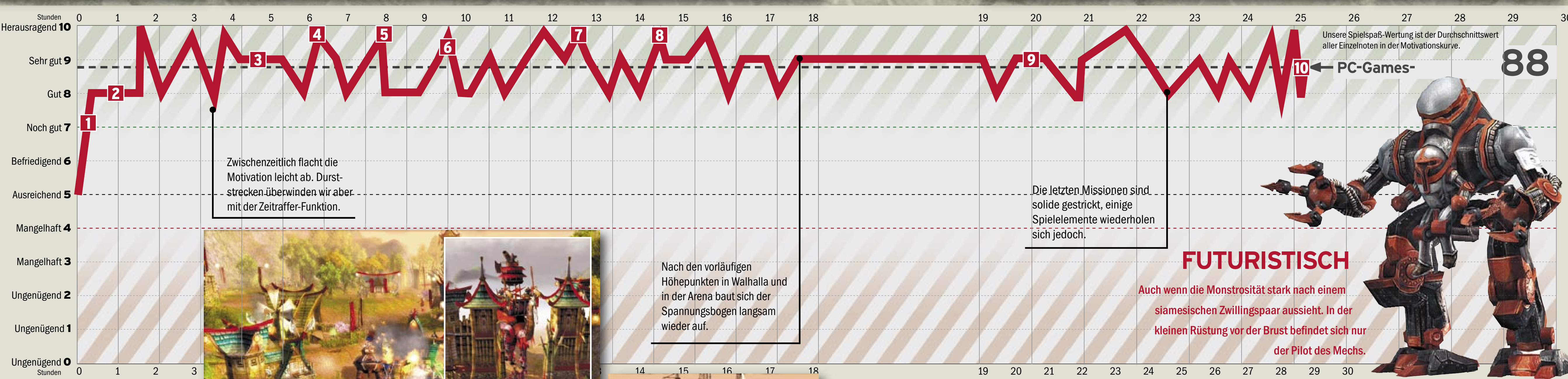
6 Unsere Motivationskurve bleibt weiterhin auf hohem Niveau. In der nächsten Mission fliehen wir von rachsüchtigen Freibeutern, welche unseren Angriff überlebt haben. Anschließend kommt es zu großen Gefechten gegen eine Truppe Erdlinge, die versucht, die Paraworld unter ihre Kontrolle zu bekommen – skurril und spannend.

7 Weiterhin Unterhaltung auf hohem Niveau. Die nächste Mission führt uns in verschneite Gegenden und wir kämpfen mit raubeinigen Norsemen um den Eingang Walhallas – dem Zugang zum Reich der Toten. Rohstoffmangel und Angriffe von drei Seiten machen diese Mission – trotz der Kälte – zu einem Tanz auf dem Vulkan.

8 Einige Eingeborene halten unsere Helden für Auserwählte, die in einer uralten Prophezeiung als Retter angekündigt wurden. Der Stadthalter traut dem Braten jedoch nicht und erlegt uns eine Prüfung auf: In der Arena müssen wir gegen Gladiatoren und Dinosaurier antreten. Diese von Micromanagement geprägte Mission ist auch für Fortgeschrittene herausfordernd.







FUTURISTISCH Auch wenn die Monstrosität stark nach einem siamesischen Zwillingspaar aussieht. In der kleinen Rüstung vor der Brust befindet sich nur der Pilot des Mechs.

3 Die Spannungskurve zieht an. Piraten haben eine heilige Stadt verwüstet und unsere Helden helfen bei der Vertreibung der Eindringlinge. In dieser Mission erinnert **Paraworld** mehr an **Dungeon Siege 2** als an ein Echtzeit-Strategiespiel. Schöne Abwechslung!

GIGANTISCH In den Kampf um das Piratenhauptquartier greift ein mit Maschinengewehren bestückter Saurier ein.

4 Die Piraten-Story ist nicht zu Ende. Wir sollen die flüchtenden Freibeuter verfolgen und ihnen endgültig den Garaus machen. Diese Mission ist bislang die umfangreichste. Wir müssen nicht nur eine Basis aufbauen, sondern auch kleine Inseln einnehmen und eine Invasionsflotte für die Basis der Piraten zusammenstellen. Nach langen Landkämpfen kommt es zum Endgefecht gegen die Verbündeten der Piraten: den Dragon Clan. Die Asiaten bereiten uns mit vielen Fallen einen heißen Empfang. Die Mission ist abwechslungsreich und wirft sehr viele verschiedene Spielelemente in die Waagschale. Schade ist jedoch, dass die KI-Gegner immer an denselben Stellen attackieren.

5 Der Showdown der Piraten-Mission findet nicht an Land, sondern im Hafen statt: Dort wartet das Flaggschiff der Freibeuter. Erst müssen jedoch die Verteidigungsanlagen wie Türme und Tore überwunden werden. Nach mehreren Wellen haben wir das Schiff endlich versenkt.



9 Die Invasoren von der Erde ziehen ihre Flotte zusammen. Das muss verhindert werden! Diese Mission spielt hauptsächlich auf See, aber auch Landangriffe sind abzuwehren. Eine spannende Aufgabe, die den Einsatz an mehreren Fronten verlangt.

10 Der Anführer der Invasoren will die Portale zwischen der Erde und der Paraworld schließen. Die in zwei Phasen unterteilte Mission ist anfangs knifflig, wird zum Ende aber immer leichter. Trotzdem: ein gelungener Abschluss.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Paraworld
Testversion:	1.0
Gespielte Minuten:	1.504 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	25:04
Verkaufspreis:	€ 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.504 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €2,-

Oliver Haake, Stefan Weiß, Sebastian Thöing und der PC Games-Trainee Christian Schlüter sind sich einig: **Paraworld** bekommt 88 Prozent! Besonders lobenswert ist, dass der Spielspaß in allen Mission konstant auf hohem Niveau bleibt.

PARAWORLD

CA. € 50,-
15. SEPTEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

„Haben Sie erst einmal Blut geleckt, kommen Sie von Paraworld nicht mehr los."

Ich habe es gewusst! Als ich **Paraworld** vor Monaten das erste Mal spielte, war mir sofort klar, dass dieses Spiel Hitpotenzial hat. Einzig die „Dinohemmschwelle" kostete mich Überwindung. Was das ist? Computerspiele mit Dinosauriern sind für gewöhnlich eher an ein jüngeres Publikum gerichtet und dementsprechend fiel meine erste Reaktion aus. Hat man aber erst Blut geleckt, kommt man von **Paraworld** nicht mehr so schnell los. Besonders die unkomplizierte Steuerung gefällt mir. Die Einheiten lassen sich per Army Controller problemlos managen. Das ist auch nötig, denn oft bilden die Truppen Knäuel. Ein unschöner Nebeneffekt, verursacht durch das fehlende Einheiten-Clipping. Schade, dass die Entwickler zu dieser Methode gegriffen haben. War die Wegfindung sonst nicht besser zu machen? Aber Schwamm drüber. Bleibt noch die Hintergrundgeschichte. Ich gratuliere den Entwicklern zu ihrem Mut, kein 08/15-Szenario wie Orks und Elfen oder Zweiter Weltkrieg gewählt zu haben. Der Mix aus Jules Verne und **The Lost World** ist erfrischend anders.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: SEK
Titel vom selben Entwickler: Wiggles
Publisher: Sunflowers/Deep Silver
Sprache (Handbuch): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Spielmodi, 36 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Ersteindruck vielversprechend, Test folgt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Hoher Detailgrad, schön animierte Einheiten und dezent eingesetzte Lichteffekte
Sound: Solide Soundeffekte, erstklassige Sprecher und Musik mit Ohrwurm-Charakter
Steuerung: Spiel kann komplett per Maus gesteuert werden, zusätzlich viele Hotkeys

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Durchweg gutes Missionsdesign
+ Erstklassige Grafik
+ Sound, Musik und Synchronstimmen stimmig
+ Innovativer Army Controller
− Keine Clipping-Abfrage der Einheiten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **88**



EDELPACKUNG Die limitierte Edition enthält neben einer Sammelfigur auch eine für Windows XP optimierte Fassung des Originals von 1996.

Die Siedler 2

Die nächste Generation | Kaufen Sie eine Geburtstagstorte mit zehn Kerzen und schlafen Sie noch mal richtig aus, bevor Sie siedeln, bis der Arzt kommt.

Hühner legen Eier und Bakterien teilen sich, um ihre Art zu erhalten. Doch nach fünf Teilen der erfolgreichen deutschen Spieleserie namens **Die Siedler** wissen wir immer noch nicht, was bei den knuffigen Wuselmännchen zwischenmenschlich so abgeht. Das ändert sich jetzt, denn anlässlich des zehnjährigen Geburtstags von **Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici** lässt Ubisoft die Katze aus dem Sack: Das bewährte Spielkonzept präsentiert sich im frischen Grafikgewand und erzählt in einer zehnteiligen Kampagne, welches Geheimnis sich um die Frauen der Römer-Siedler und deren Verschwinden verbirgt – Spoiler – Ende.

Déjà-vu

Nach der erfreulich kurzen Installation (das Spiel belegt nicht mal 500 Megabyte auf der Festplatte) stellen **Die Siedler**-Veteranen schnell fest, dass sich am Gameplay so gut wie nichts verändert hat. Wie schon vor zehn Jahren geht es in den Kampagnenmissionen darum, ein Portal auf der Karte zu erreichen, durch das man in den nächsten Level vordringt. Als Gegner warten auf Ihre Römer die Völker der Nubier und Asiaten, die Sie im Freien Spiel auch selber übernehmen. In den ersten zwei Missionen gestaltet sich das Aufbauspiel absolut simpel: Die Auftaktkarte ist lediglich für Einsteiger interessant. Es gibt noch keine Gegner und das Missionsziel beschränkt sich darauf, genügend Holz sowie Steine abzubauen und mit einer Kette von Militärgebäuden das Zielportal zu erreichen. Am Ende einer Mission haben Sie jedoch immer die Wahl, ob Sie die Karte beenden oder weiterspielen möchten. Wenn Sie noch recht wenig oder gar überhaupt keine **Siedler**-Erfahrung haben, nutzen Sie die Gelegenheit, die erste Karte als Freies Spiel fortzuführen. Dadurch haben Sie die Chance, sich mit den Wirtschaftskreisläufen auseinander zu setzen. Der große Reiz besteht nach wie vor darin, diese Abläufe zu optimieren und dafür eine entsprechende Infrastruktur mittels Straßen zu schaffen.

Jetzt wird's ernst

Mit jeder Mission gestaltet sich das gemütliche Siedeln schwieriger, da Entwickler Funatics immer anspruchsvollere und teils knifflige Karten bereithält. So gibt es beispielsweise karge Startregionen oder aggressive Gegner, die recht fix zu Gange sind, um Ihnen die wichtigen Erzvorkommen streitig zu machen. In der vierten Mission der Kampagne kommen Sie nur voran, indem Sie von Ihrer Startinsel aus Schiffsexpeditionen beginnen, da sich das Ziel auf einem anderen Eiland befindet. Die Pötte lassen sich mit ausreichend Rohstoffen beladen, um an einer geeigneten Anlegestelle einen neuen Startpunkt in Form eines Hafens zu errichten. Danach fungieren Schiffe als Waren- und Männlein-Transporter. Ein wenig schade allerdings, dass die Nussschalen pro Fahrt zwar mehrere Waren, aber immer nur einen Fahrgast transportieren. Am Zielort angekommen, ist das Portal in gegnerischer Hand. Als Spieler sind Sie nun gefordert, für den nötigen Rohstoffnachschub aus der Heimatinsel zu sorgen und sich gleichzeitig auf dem frisch eroberten Flecken Erde erfolgreich zu behaupten. Eine solche Mission kann sich schon mal drei oder mehr Stunden hinziehen.

Optik mit Gewöhnungseffekt

So schön und knuffig die neuen Siedler auch daherkommen, beim Karten-Design schleift sich dieser optische Effekt doch recht bald ab. Wir ertappen uns spätestens ab der fünften Kampagnenmission dabei, nur noch mit dreifacher Geschwindigkeit (Wieso gibt es keinen Faktor zehn?) zu spielen, um möglichst schnell die interessanter gestalteten, letzten Karten der Kampagne freizuschalten. Dort



Es lebe der Frühjahrsputz – alte Siedler-Karten aufpolieren und spielen



1 SCHEMATISCH So sehen die alten **Siedler 2**-Karten aus, wenn sie in den neuen Editor geladen werden.

GEOGRAFISCH Haben Sie's erkannt? Vor Ihnen liegt die **Siedler**-Variante von Italien auf der Europa-Karte. Sämtliche Karten des Klassikers lassen sich problemlos im Editor bearbeiten.

2 WIEDERERKENNUNG Das Auswahlmenü der Karten zeigt Ihnen eine Voransicht des Levels.

3 ÜBERSICHT Optional lässt sich der Nebel des Krieges ausschalten. Dadurch sehen Sie jederzeit, was der Gegner gerade treibt: Der beste Weg, um die KI genauer unter die Lupe zu nehmen.

Dank des kinderleicht zu bedienenden Editors im Siedler-2-Remake lassen sich alle Karten des Klassikers auch in Die nächste Generation spielen.

1 Nachdem Sie das alte **Die Siedler 2** installiert haben, öffnen Sie mit dem neuen Editor ganz einfach den Maps-Ordner und laden die gewünschte Karte.

2 Im Auswahlmenü für die Karten des Freien Spielmodus im **Siedler 2**-Remake tauchen die zuvor abgespeicherten Karten wieder auf.

Für **Siedler 2**-Fans ein echter **3** Augenschmaus, die Originalkarten optisch aufbereitet zu spielen. In der Testversion gab es leider noch einen Bug: Der Rohstoff Stein fehlte komplett auf den abgespeicherten Karten. Dies soll aber bis zum Verkaufsstart gefixt sein, versprechen uns die **Siedler**-Entwickler.

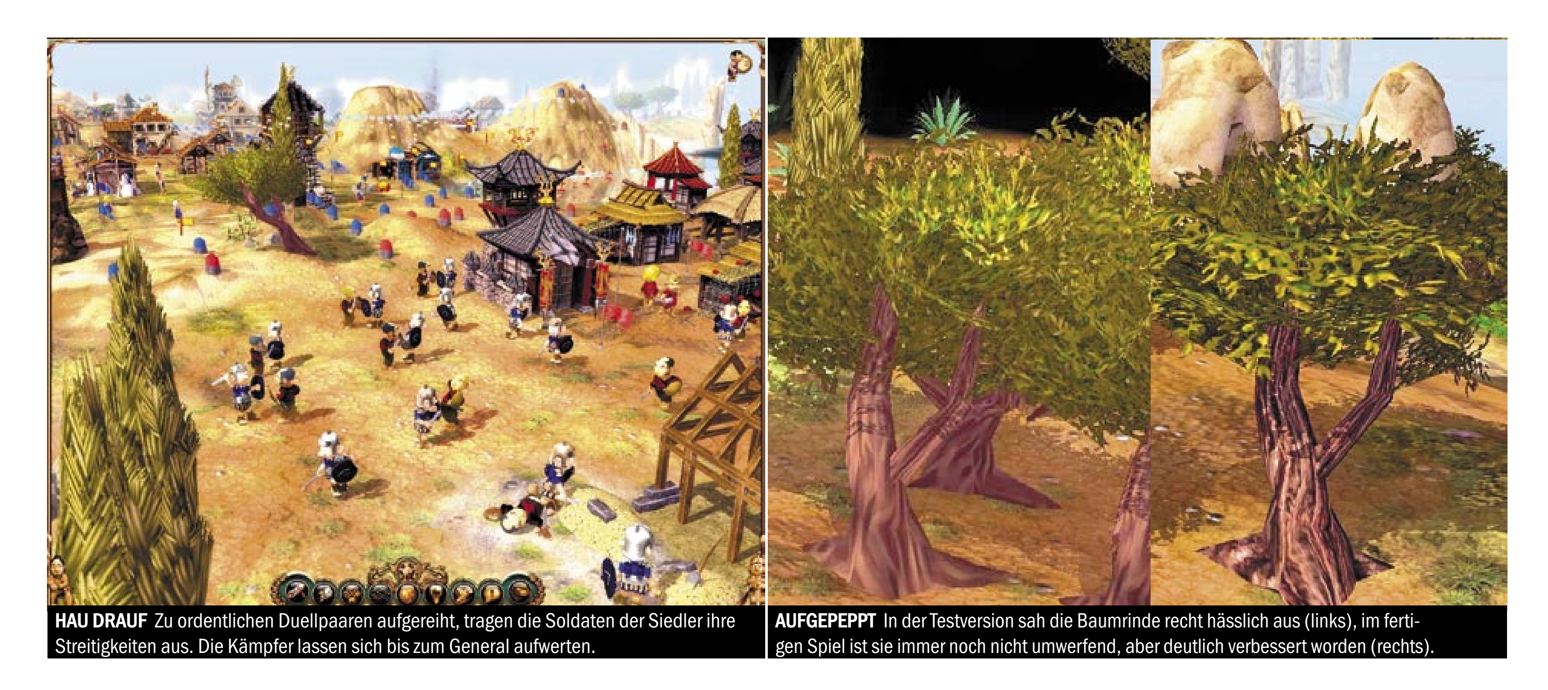
ZEICHENTRICK Die Zwischensequenzen sind im schlichten Comic-Stil gehalten und erinnern stark an Asterix und Obelix.

GUT SICHTBAR Auf der Minikarte ist jederzeit das Portal erkennbar, sodass Sie gleich Bescheid wissen, in welche Richtung Sie zu siedeln haben.



FISCHERS FRITZ Die knuddeligen Figuren sehen in der Detailansicht besonders putzig aus.

ABSCHUSSREIF Gut platzierte Katapulte im Grenzbereich helfen Ihnen, feindliche Gebäude zu zerstören.



HAU DRAUF Zu ordentlichen Duellpaaren aufgereiht, tragen die Soldaten der Siedler ihre Streitigkeiten aus. Die Kämpfer lassen sich bis zum General aufwerten.

AUFGEPEPPT In der Testversion sah die Baumrinde recht hässlich aus (links), im fertigen Spiel ist sie immer noch nicht umwerfend, aber deutlich verbessert worden (rechts).

gibt es dann bizarr anmutende Lavalandschaften mit Vulkanen und tollen Lichtspiegelungen auf dem Wasser zu bestaunen. In der Verkaufsversion sind auch Tag-und-Nacht-Zyklen enthalten, die in der Testfassung noch nicht aktiviert waren.

Richtig hübsch und liebevoll sind die Gebäude und deren verspielte Details anzuschauen. Die Geländetexturen sind fein geraten und dezente HDR-Effekte sorgen für Stimmung. Weniger stimmig empfanden wir die Gestaltung der Bäume, deren Oberflächentexturen im Vergleich zu den Gebäuden geradezu plump wirkten. Entwickler Funatics hatte gottlob ein Einsehen und versprach, die Bäume noch mal zu überarbeiten. Zum Beweis schickte das Team uns Screenshots von den neuen Texturen, die deutlich hübscher ausgefallen sind. Die neuen Siedler stellen keinen Meilenstein in der Grafiktechnik dar. Zum Beispiel sieht es ein wenig merkwürdig aus, wenn die Figuren ständig durch sich hindurchlaufen, als wären sie Geister. Dennoch macht es lange Zeit Spaß, sich die kleine Welt von allen Seiten anzuschauen, was dank der gut bedienbaren Kamera flott von der Hand geht.

Voll auf die Siedlermütze

Kämpfe gestalten sich bei **Die Siedler: Die nächste Generation** in altbewährter Manier. Sie haben – anders als bei üblichen Strategiespielen – keine direkte Kontrolle über Ihre Kämpfer, sondern bestimmen anhand der Besatzung in den Militärgebäuden, wie groß Ihre Streitmacht an der Front ist. Einmal aufs militärische Zielgebäude geklickt, marschieren die Soldaten automatisch los und fechten Zweikämpfe aus – der Sieger nimmt das Gebäude ein und es findet eine Grenzverschiebung statt. Echtzeitschlachten, wie sie in heutigen Strategiespielen üblich sind, dürfen Sie nicht erwarten. Gelungen ist die Neuerung, dass sich bestehende Militärgebäude erweitern lassen. Wenn Sie genügend Platz haben, zaubern Sie aus einer schnell an der Grenze errichteten Baracke eine mächtige Festung. In der Testversion fehlte allerdings noch eine Fortschrittsanzeige, sodass man keinen Überblick darüber hatte, wie weit der Ausbau nun gediehen ist. Funatics teilte uns mit, dass dieser Punkt schon auf einer Patch-Liste vermerkt ist.

Stationierte Soldaten lassen sich auslagern und umverteilen, das bringt etwas mehr taktische Tiefe ins Spielgeschehen. Insgesamt bleibt **Die Siedler: Die nächste Generation** aber ein gemütliches Spiel und ist als Remake ein gelungenes Geschenk für Fans und Einsteiger. (sw)



„OZAPFT IS" Ohne Bier läuft beim Militär gar nix – jedenfalls bei den Siedlern. Den Gerstensaft benötigen Sie, um die Soldaten im Rang aufzuwerten, sodass sie effektiver kämpfen.



REISSBRETTARBEIT Das A und O bei den Siedlern ist eine vernünftige Infrastruktur mit allerhand kurzen Laufwegen, um die vielen Waren schnell zu transportieren.

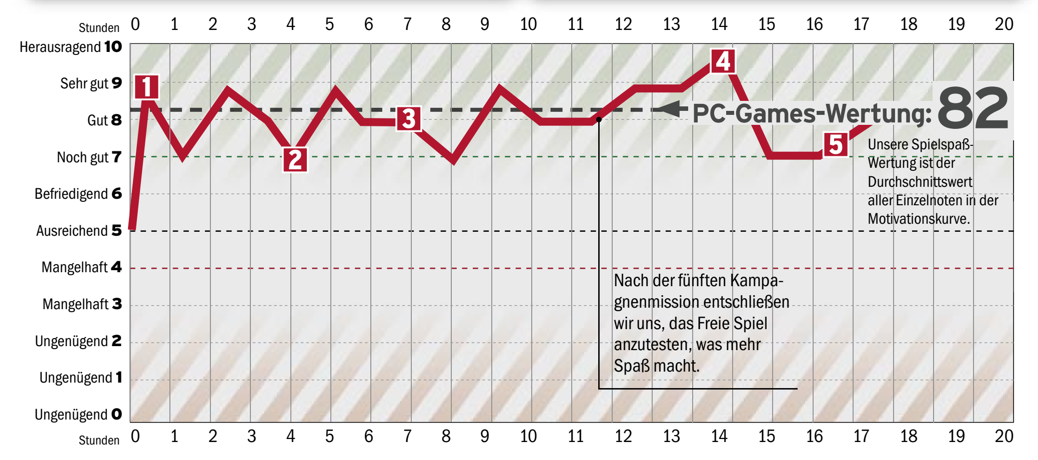
PC Games MOTIVATIONSKURVE

Die Siedler 2: Die nächste Generation

EINZELSPIELER 10 LEVELS +++ 3 VÖLKER +++ FREIES SPIEL

1 Schon nach wenigen Spielminuten ziehen uns die Wuselmännchen in ihren Bann. Sofort beginnen wir, Wirtschaftskreisläufe wie hier, bestehend aus Holzfäller, Förster und Sägewerk, aufzubauen, um Baumaterialien zu erhalten.

2 In der dritten Kampagnenmission angelangt, wirkt die Landschaft stellenweise recht kahl und trist. Spielerisch schleichen sich erste Routineerscheinungen ein und wir beginnen, ab und zu den Zeitraffer zu betätigen.





3 **NETTE IDEE** Um ans Ziel zu gelangen, müssen sich unsere Siedler durch dieses Felsenmeer hacken.



4 **FERNÖSTLICH** Klasse: Die Karten des Klassikers erstrahlen dank Editor in neuem Glanz.



5 Nach kurzem Intermezzo zurück in der Kampagne, spielen wir lieber im Freien Spiel weiter. Hier haben es uns vor allem die verschiedenen Siegoptionen (Territorialsieg, 100 Münzen produzieren) angetan, die mehr Abwechslung bieten.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Die Siedler 2: Die nächste Gen.
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.020 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	17:00
Verkaufspreis:	€ 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.020 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	€ 2,65

Die Testversion ist insgesamt sehr stabil gelaufen. Abstürze in der Kampagne gab es gar keine. Lediglich im Freien Spiel, als wir mit importierten Karten des alten Originals siedelten, gab es hin und wieder Aussetzer, die noch behoben werden sollen.



DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

CA. € 45,-
07. SEPTEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

STEFAN WEISS

„Alte Klassiker neu erleben – solche Remakes könnte es ruhig öfter geben."

Wer hätte es gedacht, dass ein zehn Jahre altes Spielprinzip auch heute noch für viele Stunden vor den Monitor fesselt? Abseits von Features wie „spektakuläre Massenschlachten", „epische Story" oder „riesiger Technologiebaum" schafft es Funatics, den ganz eigenen Charme des Klassikers von 1996 in die heutige Zeit zu transportieren. Straßen bauen, Wirtschaftskreisläufe erstellen und gemütlich dabei zuschauen, wie sich die 3D-Welt entwickelt – ich muss zugeben, das hat schon einen regelrecht beruhigenden Charakter. Zu ruhig, wie einige meiner Kollegen empfinden. Keine Frage, **Die Siedler 2: Die nächste Generation** ist in erster Linie ein Spiel für die vielen Fans der Serie. Neueinsteiger im Genre sollten sich vor Augen führen, dass hier keine schnelle oder actionreiche Kost geboten wird. Die wuseligen Männchen lieben es eher gemächlich und beschaulich – man könnte fast sagen, die Siedler sind die Hobbits unter den Strategiespielen. Ein wenig überzogen finde ich allerdings den Preis von 45 Euro, denn trotz all der Knuffigkeit schleicht sich zu schnell Routine im Spiel ein.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Funatics Software
Titel vom selben Entwickler:
Cultures | Catan: Die erste Insel | Zanzarah
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 18 (Team-)Deathmatch-Karten
Zahl der Spieler: Maximal sechs Mitspieler
Fazit: Die langatmige Aufbauphase stört hier.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Hübsche Gebäude, schwache Geländetexturierung, dafür schöne Wassereffekte
Sound: Einfache Sounds, aber schöner Soundtrack, der sich schnell abnudelt. Es fehlt die CD-Player-Funktion des alten Klassikers.
Steuerung: Einfach und unkompliziert

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

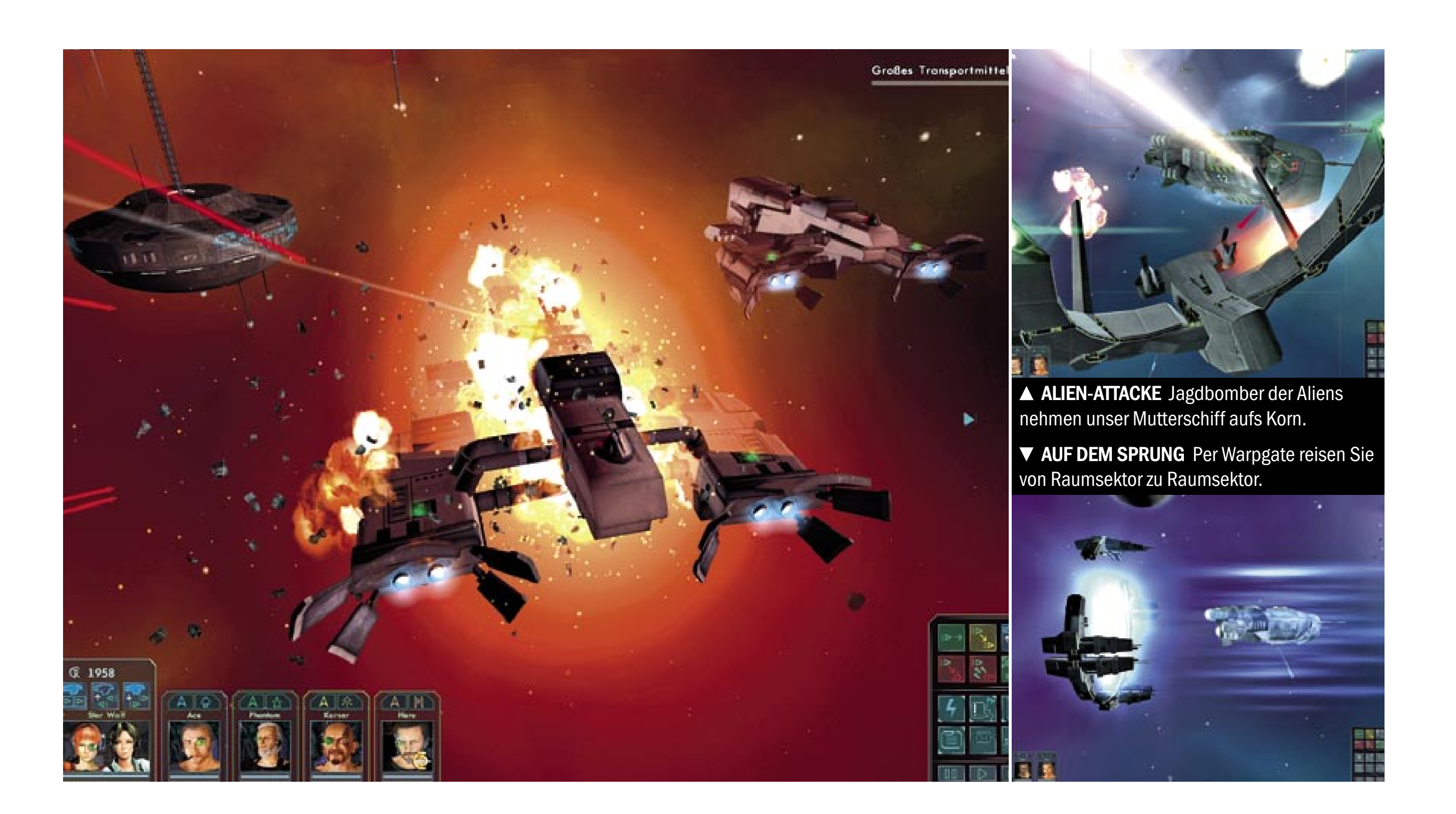
Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Liebevoll gestaltete Gebäude und Figuren
- + Setzt das Spielprinzip des Klassikers gut um
- + Die Neuerungen beim Militär sind praktisch
- − Die Kampagne ist auf Dauer zu eintönig
- − Spielerisch völlig identische Völker

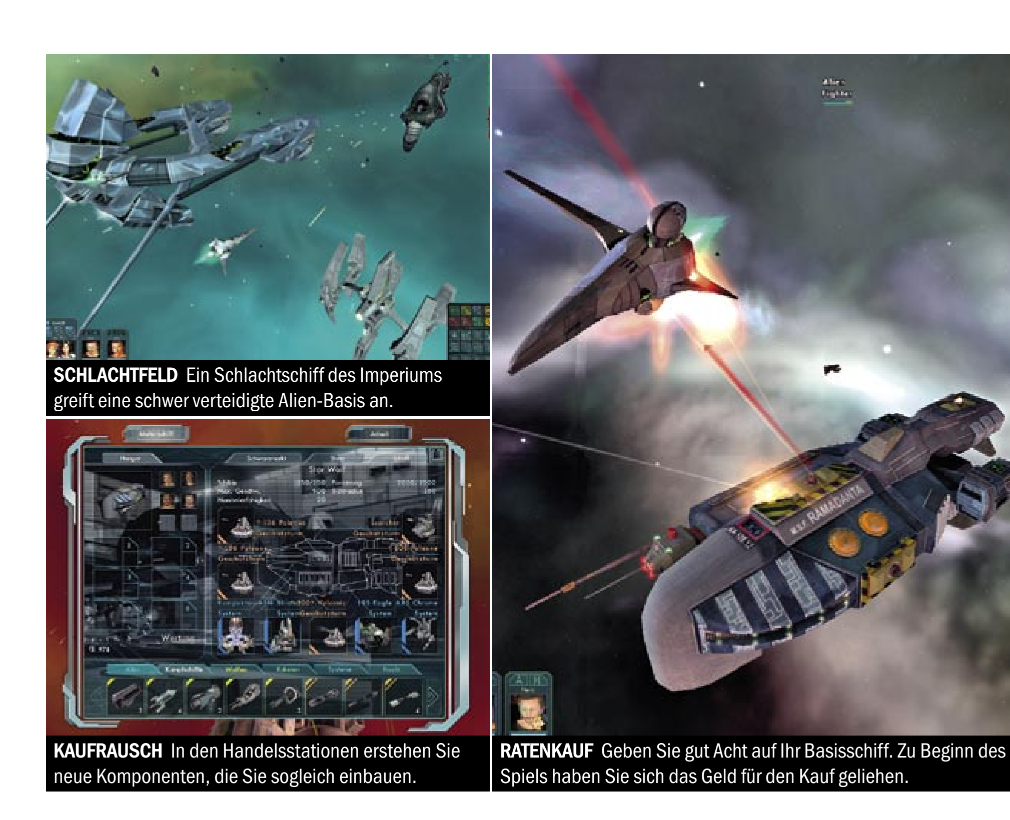
PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **82**



▲ **ALIEN-ATTACKE** Jagdbomber der Aliens nehmen unser Mutterschiff aufs Korn.

▼ **AUF DEM SPRUNG** Per Warpgate reisen Sie von Raumsektor zu Raumsektor.



SCHLACHTFELD Ein Schlachtschiff des Imperiums greift eine schwer verteidigte Alien-Basis an.

KAUFRAUSCH In den Handelsstationen erstehen Sie neue Komponenten, die Sie sogleich einbauen.

RATENKAUF Geben Sie gut Acht auf Ihr Basisschiff. Zu Beginn des Spiels haben Sie sich das Geld für den Kauf geliehen.

Star Wolves 2

Im 22. Jahrhundert herrscht das Imperium über ein riesiges Sternenreich. Da stören plötzlich Aliens den Frieden – und Söldner sind wieder gefragt ...

Wenn Ihnen **X3: Reunion** zu kompliziert, **Homeworld 2** zu alt und **Freelancer** zu actionreich ist, werfen Sie einen Blick auf **Star Wolves 2**. Das russische Entwicklerteam Xbow Software hat sich offensichtlich von den genannten drei Titeln inspirieren lassen. Herausgekommen ist ein interessanter Mix. Sie schlüpfen in die Rolle des alternden Söldners Hero und kehren aufgrund der jüngsten Ereignisse aus dem Vorruhestand zurück – zu verlockend sind die Aussichten auf schnellen Profit. Es stehen aber nicht nur Aliens auf der Abschussliste: Eine verräterische künstliche Intelligenz, Piraten, dubiose Konzerne und Rebellen nehmen Sie ebenfalls ins Visier. Sie können sogar gegen das galaktische Imperium kämpfen, die Entscheidung liegt bei Ihnen. Die Steuerung ist an die **Homeworld**-Serie angelehnt: Über simple Menüs erteilen Sie aus der Vogelperspektive Befehle. Selbst dürfen Sie den Steuerknüppel allerdings nicht in die Hand nehmen.

Ausgeprägter Sammeltrieb

Sie beginnen Ihre zweite Söldnerkarriere mit bescheidenen Mitteln. Ein einfaches Basisschiff samt Besatzung ist bereits auf Pump gekauft und ein Flügelmann hat seinen Dienst angetreten. Ihre dringendste Aufgabe lautet Geld aufzutreiben, um den Kredit für das Schiff zu tilgen. Schon während der ersten Missionen stehen Sie vor der Wahl, ob Sie lieber als – mehr oder weniger – gesetzestreuer Söldner dem Imperium dienen wollen oder sich auf die Seite der Piraten schlagen. Während Ihrer Reise lesen Sie weitere Piloten auf, von denen bis zu sechs (samt Raumjäger) in Ihrem Mutterschiff Platz finden. Mit der Zeit gewinnen Sie und Ihre Flieger Erfahrung und so dürfen Sie nach jedem Kampf Skills wie Flug-, Scharfschützen- oder Reparaturfähigkeiten erlernen. Nicht nur das Flugpersonal verbessert sich – wie in **Freelancer** schrauben Sie an Ihren Maschinen herum. Neue Teile gibt es praktisch überall. Abgeschossene Gegner hinterlassen Bergegut und auf den Handelsstationen, die überall in den Raumsektoren verstreut sind, stehen bessere Energieschilde, schlagkräftigere Waffen und neue Schiffschassis zum Verkauf. Den Sammlertrieb befriedigt **Star Wolves 2** langanhaltend: Haben Sie Schiffe und Piloten halbwegs ausgerüstet, locken bereits neue Fähigkeiten und Komponenten. Das für Upgrades nötige Kleingeld erhalten Sie, indem Sie Missionen erfüllen. Möchten Sie erst einmal ordentlich Geld verdienen, nehmen Sie profitable Söldneraufträge an, bevor Sie weiter der Storyline folgen. Apropos Missionen: Die zu bewältigenden Aufgaben ähneln einander zwar, durch häufige Zwischensequenzen und Dialoge kommt aber keine Langeweile auf. Für kleine Höhepunkte ist ebenfalls gesorgt. Manche Missionen konfrontieren Sie mit Gegnern, gegen die Sie auf den ersten Blick keine Chance haben. Nur durch geschicktes Taktieren und den Einsatz der Pilotenspezialfähigkeiten überstehen Sie solche Kämpfe. Die **Star Wolves 2**-Galaxis besteht aus satten 66 Sektoren, zwischen denen Sie per Warpgate reisen. Lange Flüge sind die Ausnahme, da die Ladezeiten kurz ausfallen und Sie das Spiel auf bis zu vierfache Geschwindigkeit beschleunigen können. Zudem handeln die Storyline-Missionen meist in einem der benachbarten Sektoren, sodass längere Reisen die absolute Ausnahme bleiben.

> Haben Sie Ihre Schiffe und Piloten halbwegs ausgerüstet, locken bereits neue Fähigkeiten und Tuning-Möglichkeiten.

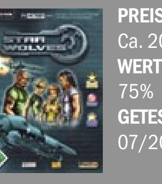
Fehlerhaft

Star Wolves 2 hätte durchaus Geheimtipp-Potenzial, wenn da nicht die vielen kleinen Designmängel und Bugs wären. Das Mutterschiff zum Beispiel bleibt in regelmäßigen Abständen an Raumstationen hängen und Jäger sollten Sie niemals in der Nähe einer Basis ein- oder ausschleusen. Die kleinen Flieger zerschellen sonst mit hoher Wahrscheinlichkeit an der Außenhülle. Außerdem nervt es, dass zuvor an Bord geholte Schiffe nach einem Sprung durch ein Warpgate automatisch wieder starten. Dazu ist die Steuerung mehr als träge. Oft klicken Sie drei bis vier Mal punktgenau, bis man Ihre Befehle ausführt. Die vom Publisher Frogster Interactive zur Verfügung gestellte Testversion soll eine Kopie des Gold-Masters sein – also die Vorlage zur Massenproduktion. Merkwürdig ist nur, dass das komplette Intro-Video noch mit dem russischen Originalton versehen ist. Menüs und die meisten Sprachausgaben sind allerdings ins Deutsche übersetzt. Die Ausnahme bestätigt die Regel: Während der Kampagne hat man ab und zu den Eindruck, die Tonspur von TV Moskau zu hören – einige Videos wurden bei der Synchronisation offenbar übersehen. Ein weiterer Nervfaktor ist der Quicksave-Bug. In der Testversion lassen sich Missionen nicht mehr beenden, wenn Sie einen per Quicksave-Funktion erstellten Speicherpunkt geladen haben. Mehr dazu im Extrakasten unten.

Trotz allem: Weiß der Weltraumfahrer erst einmal, wie er die Klippen zu umschiffen hat, bietet **Star Wolves 2** durchaus lang anhaltenden Spielspaß. Genre-Einsteiger und Spieler mit schwächeren Nerven bleiben hingegen besser bei **Homeworld 2** oder **Freelancer**. (oh)

Kennen Sie den Vorgänger?

Der erste Teil von Star Wolves hat treue Fans. Lohnt es sich also, zuerst den Vorgänger zu spielen?



PREIS: Ca. 20 €
WERTUNG: 75%
GETESTET: 07/2005

Star Wolves unterscheidet sich kaum vom Nachfolger. Die Grafik ist identisch, in beiden Spielen kommen dieselben Völker vor, selbst die Menüs gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Nur die Kampagnen sind unterschiedlich. Allerdings sind die Missionen des zweiten Teils etwas liebloser gestaltet als noch im Vorgänger. Daher drängt sich der Verdacht auf, dass die Entwickler mit dem Aufguss noch eine schnellen Euro machen wollen. Spielen Sie also erst **Star Wolves** zum Budgetpreis von 20 Euro und warten Sie auf eine Preissenkung bei Teil zwei.

Entdeckt: Bug

Fehler verleiden den Einstieg in Star Wolves 2.



FATAL Per Quicksave-Funktion erstellte Speicherpunkte sind fehlerhaft.

In der Testversion entdeckten wir einen Bug. Missionen lassen sich nicht beenden, wenn Sie zuvor einen Quicksave-Speicherpunkt geladen haben. Bei manuell gespeicherten Spielständen tritt dieses Problem nicht auf. Am 31. August erscheint laut Entwickler ein Patch, der das Problem behebt. Dann erhält **Star Wolves** eine Aufwertung auf 72 Prozent.

STAR WOLVES 2

CA. € 30,-
31. AUGUST 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

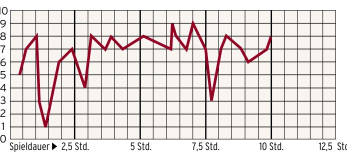
„Szenario und Story gefallen, die technische Umsetzung dagegen nicht."

Die Entwickler haben ein interessantes Szenario mit vielen kreativen Ideen geschaffen. Bei der technischen Umsetzung hapert es jedoch. Hätte ich **Star Wolves 2** privat gespielt, es wäre nach ein, maximal zwei Spielstunden wieder von meiner Festplatte verschwunden. Zugegeben, ich hätte dann auch einiges verpasst. Den Spaß am Aufbau meiner Söldnertruppe und die unterhaltsame Hintergrundgeschichte rund um die Alien-Invasion, feindselige Piraten und korrupte intergalaktische Konzerne. Spielverderber sind die kleinen Designmängel und natürlich der Quicksave-Bug. Erscheint der Patch wie geplant, bleibt Ihnen wenigstens letztgenannter Fehler erspart. Auch die Videos sollen mit dem Patch komplett übersetzt sein. Allerdings behebt das Spieleverbesserungsprogramm wahrscheinlich nicht alle Mängel. Steuerung und Wegfindung sollten die Entwickler ebenfalls dringend grundüberholen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Xbow Software
Titel vom selben Entwickler: Star Wolves
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Auf **Homeworld 2**-Niveau
Sound: Passabler Synthiepop
Steuerung: Ungenau und schwerfällig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Gelungener Genre-Mix
- \+ Sammeltrieb wird stimuliert
- − Schlampige Synchronisation
- − Fehlerhafte Wegfindungsroutine
- − Ungenaue Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **67**



BLAZING GUNS In der Schlachtansicht kommen vor allem die Flugzeugmodelle schön zur Geltung.

Pacific Storm

Wem die knackige Taktik einzelner Schlachten nicht reicht, bekommt hier ein Strategiespiel, das Weitblick erfordert.

Simulation, Taktik- oder Strategiespiel? **Pacific Storm** macht es sowohl Testredakteuren als auch Spielern nicht eben leicht. Fakt ist, dass der Konflikt im Pazifik, den Japaner und Amerikaner im Zweiten Weltkrieg ausfochten, eine gigantische Materialschlacht war. Das versucht **Pacific Storm** rüberzubringen und bedient sich dabei an den drei eingangs erwähnten Spielgenres gleichermaßen.

Kriegsgott

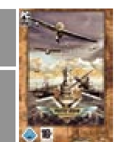
Als Spieler übernehmen Sie die gesamte Planung und Durchführung der Kriegsmaschinerie. Das heißt, bevor es zum eigentlichen Kriegseintritt Ihrer Spielpartei (also Amerika oder Japan) kommt, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Rohstoffvorkommen zu erschließen, eine Rüstungsindustrie aufzubauen, Stützpunkte und Nachschubwege einzurichten sowie Ihre Armeen zusammenzustellen. Dies alles geschieht vorwiegend in grafisch tristen (es lebe die Farbe Braun) Übersichtslisten und Tabellen, die mehrfach verschachtelt und verästelt sind, sodass ungeübten Spielern schnell die Tränen in die Augen treten. Dafür bekommen ausdauernde Strategen nach kurzer Zeit das Gefühl, wirklich alle Fäden in der Hand zu halten. Das geht sogar soweit, dass Sie die Matrosenzahl pro Schiff einstellen können und Piloten für Ihre Flugzeuge bestimmen. Das Personal gewinnt an Erfahrung und macht Ihre Fahrzeuge effektiver. Zum Glück gibt es mehrere ausführliche Tutorials, die Ihnen die einzelnen Spielabschnitte näher bringen. Allerdings kommen dabei lediglich Tabellen- und Textliebhaber voll auf ihre Kosten. Der Simulationsteil geht dafür locker-flockig von der Hand. Die Steuerung der Flugzeuge ist jedoch schwammig-träge und nur bedingt mit der Tastatur beherrschbar. In der Regel entscheiden Sie die Schlachten in der Taktikansicht, bei der Sie, wie auch bei anderen Strategiespielen üblich, mit Maus und Tastatur Befehle geben.

Pacific Storm verlangt eine gehörige Portion Geduld und erschließt sich erst nach und nach dem geneigten Spieler. Es bietet Strategiefutter auf enorm hohem Niveau und ist damit eindeutig für Profis gedacht und gemacht. (sw)

◀ **WELTATLAS** Insgesamt 40 Schlachtfelder umfasst die Kampagnenkarte, auf der Sie Ihre Strategien planen.

KRIEGSMASCHINERIE ▶ Einen Großteil der Spielzeit verbringen Sie mit Tabellenbildschirmen, stellen dort sämtliche Weichen.





PACIFIC STORM

CA. € 40,-
31. AUGUST 2006
USK: AB 16 JAHRE

STEFAN WEISS



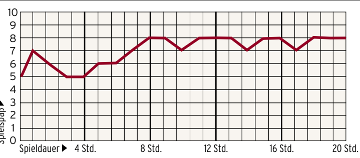
„Gut, dass es die Automatikfunktionen gibt, sonst wäre ich längst ausgerastet."

„Das ist starker Tobak", schoss es mir durch den Kopf, als ich die Tutorials zu **Pacific Storm** durchspielte. Bis man alle Zusammenhänge richtig versteht, vergeht eine Menge Zeit. Dafür darf ich aber auch an jedem Rädchen der Kriegsmaschinerie drehen, stelle Flottenverbände zusammen und entwickle neue Technologien (auf Wunsch automatisch). Die Schlachten sind anspruchsvoll und fordern viel strategisches und taktisches Geschick, jenseits des dagegen seichten **C&C**-, **Panzers**-, **Schlacht um Mittelerde**-Fahrwassers. Fans dieser genannten Spiele sollten daher lieber die Finger von **Pacific Storm** lassen ... Für ein abendliches Kurzspektakel geeignet sind die taktischen Gefechte, die Sie per Schlachtplaner einstellen. Dabei wählen Sie eins der 40 Schlachtfelder aus und legen fest, welche Einheiten in welcher Zahl an den Kampfhandlungen teilnehmen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lesta
Titel vom selben Entwickler: WW1 Battlefields
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 40 Karten, Deathmatch und Koop
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler
Fazit: Ein Spiel vor allem für Solo-Strategen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Hübsche Flugzeuge, hässliche Inseln
Sound: Grausame Musik, gute Soundeffekte
Steuerung: Joystick für die Fliegerei empfohlen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ➕ Große strategische Vielfalt
- ➕ Taktisch anspruchsvolle See- und Luftkämpfe
- ➕ Schnelle Gefechte mit Schlachtplaner möglich
- ➖ Lange Einarbeitungszeit
- ➖ Sehr viele Textfenster

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**



ALTE GEMÄUER Max Gruber, der zweite spielbare Charakter, in einem Schloss in Irland.

KOPFNÜSSE Dieser Überwachungsraum birgt ein Geheimnis. Es herauszufinden erfordert Denkarbeit.

DETEKTIVARBEIT Max recherchiert am PC. Bald stößt er auf Informationen, die ihn rund um den Globus führen.

VERRÜCKTE GESTALTEN Nina trifft in Kuba auf die Insassen einer Irrenanstalt.

PC Games SILBER AWARD 85 10/2006

Geheimakte Tunguska

So modern kann ein klassisches Adventure sein: Geheimakte Tunguska bewahrt alte Tugenden und setzt, wo nötig, neue Akzente.

Die Geschichte beginnt mit einem Knall. Im Juni 1908 ereignete sich in der Tunguska-Region eine Explosion, deren Wucht jenseits aller Silvesterkracher lag: Ihre Stärke wurde auf 15 Megatonnen TNT geschätzt, sie ließ 6.000 Quadratkilometer Wald umkippen und Europa für drei Nächte so hell leuchten, dass die Grenze zwischen Tag und Nacht verschwand. War es ein Meteor, ein UFO, ein vulkanischer Auswurf? Man rätselt bis heute, seit neuestem in einem Adventure.

Geheimakte Tunguska gibt die Bühne frei für Nina Kalenkow, eine clevere Rothaarige, die der Spur ihres verschollenen Vaters Wladimir folgt. Wladimir war zu Expeditionen in Sibirien unterwegs, kannte die Umgebung wie seine Westentasche – und nun ist er weg. Zurück bleiben ein verwüstetes Arbeitszimmer und ein verstörter Hausmeister, der Männer in Roben gesehen haben will. Das Spiel verschwendet wenig Zeit mit der Einführung der Mystery-Komponente, schon im Vorspann tauchen diese Kuttenträger auf, wie sie über den Boden gleiten, Flüstertöne ausstoßen.

Die Story bewegt sich im Rhythmus eines durchkomponierten Krimis. Sie legt falsche Fährten, führt Puzzlestücke zusammen, bloß um neue Fragen aufzuwerfen, und gewinnt streckenweise an irrwitzigem Tempo, das sich in Szenen entlädt, bei denen man sich fragt: Im Ernst jetzt? Bis ein Charakter nach etwa zwei Dritteln des Spiels einen Satz von sich gibt, der den entschärfenden Funken Selbstironie erzeugt: „Die Geschichte ist so unglaubwürdig“, sagt jene Figur, nachdem ihr Nina den Sachverhalt geschildert hat, „dass Sie mir wohl kaum eine Lüge auftischen würden.“

Adventure mit Servolenkung

Geheimakte Tunguska. Das ist ein sperriger Name für ein Adventure, doch dahinter steckt ein Spiel, wie es geschmeidiger nicht zu steuern wäre. Das Interface ist frei von jeder Umständlichkeit, es ringt Ihnen keine unnötigen Klicks ab, sondern beschränkt sich aufs Wichtige: von A nach B gehen, Dinge benutzen oder betrachten. Was davon geht, zeigt der intelligente Cursor an, indem er seine Form ändert. Unsinnige Aktionen blockt er sofort ab, statt sie erst zu erlauben, nur um Nina hinterher gefürchtete Standardsätze („Das kann ich nicht benutzen!“) sagen zu lassen. Auch das angestrengte Suchen nach Hotspots entfällt, denn die Leertaste blendet bei Betätigung sämtliche Interaktionsfelder ein.

Die Nebenwirkung einer derartig getunten Steuerung ist ein nicht unerheblich abgeschwächter Schwierigkeitsgrad. Ohnehin bewegt sich Nina selten durch mehr als drei Locations am Stück, die Puzzles bleiben überschaubar. Nun kommt hinzu, dass die gutmütige Benutzerführung richtiggehend dazu einlädt, einfach alles durchzuklicken. Irgendwas passt dann schon zusammen. Wer so vorgeht, weiß ein Adventure wie dieses nicht zu schätzen: **Geheimakte Tunguska** enthält zum großen Teil Kombinationsrätsel, die sich durch Nachdenken erschließen. Das Ausklamüsern abstrakter Maschinen, Hebel, Farben und Formen überlässt es dem Publikum meditativer Knobelepen.

Große Stärken, kleine Fehler

In den Beta-Test ist offensichtlich viel Zeit geflossen, anders lässt sich schwer begründen, wie sorgfältig die Entwickler ihre Schauplätze dosieren: Kaum droht es in Deutschland, Moskau, Irland langweilig zu werden, da geht es nach Kuba, zur Steinigen Tunguska, in die Antarktis. Keine Umgebung gleicht der nächsten, sie sind grundverschieden in Look and Feel. Eines haben sie jedoch alle gemeinsam: unbändigen Detailreichtum. Hier waren gewissenhafte Zeichner mit Gespür für Eleganz am Werk. Nur Animationen hat man schon 1997 in **The Curse of Monkey Island** bessere gesehen.

Gefallen lassen muss sich **Geheimakte Tunguska** auch den Vorwurf, nicht die große schreiberische Klasse zu haben, die ältere Lucas-Arts-Titel erreichen. Die Dialoge sind zwar sauber verfasst und von Profis gewissenhaft vorgetragen, aber ihnen fehlt Eigenständigkeit, über die sich brillante Charaktere definieren. So können Sie zwar später zwischen Nina und Max Gruber als Spielfigur wechseln, um Rätsel im Team zu lösen, doch ihre Persönlichkeiten gleichen sich bis zur Austauschbarkeit. Es sind woanders Ansätze von Individualität erkennbar, etwa beim stotternden Bauarbeiter oder der eingebildeten Empfangsdame – bei Ansätzen bleibt es.

Wenig rüttelt diese Kritik daran, dass **Geheimakte Tunguska** das derzeit beste Spiel seiner Gattung ist, ein Adventure mit Hirn und Herz. (tw)

Ankh vs. Geheimakte Tunguska

Was macht mehr her: Ägypten oder Sibirien?

	Ankh	Geheimakte Tunguska
Spielkomfort	Die Steuerung entspricht Standards. Ihr fehlen Luxusfunktionen wie das Anzeigen von Hotspots. Manchmal wird der Spieler zum Pixeljäger.	Bietet dank zuschaltbarer Hotspots und intelligentem Maus-Cursor ein neues Maximum an Bedienerfreundlichkeit.
Grafik	Dreidimensional, das heißt: zwar die Illusion der Tiefe erweckend, aber mit wenig Details auskommend.	3D-Figuren bewegen sich durch gezeichnete Hintergründe, die zu den schönsten im Genre der Adventures gehören.
Humor	**Ankh** hat sich rundweg dem Witz verschrieben und steckt voller skurriler Charaktere, die nur Blödeleien im Kopf haben.	Gelegentlich lassen sich die Figuren zu einem humorvollen Spruch hinreißen, doch im Ganzen ist **Geheimakte Tunguska** mit Ernst bei der Sache.
Rätseldesign	Schön absurd und logisch gleichzeitig, wenn auch einen Tick zu einfach ausgefallen. Dafür fehlt von Puzzlefrust jede Spur.	Die schiere Quantität an guten Rätseln mildert die Tatsache, dass sie – wie in **Ankh** – ein bisschen zu leicht sind.
Umfang	Gehört zu den größten Schwächen von **Ankh**: Profis schaffen das Ägyptenabenteuer innerhalb von sechs Stunden.	Gehört zu den größten Stärken von **Geheimakte Tunguska**: Der Umfang ist für ein Adventure gewaltig, rechnen Sie mit durchschnittlich zwölf Stunden.
Unterm Strich	Beide Adventures befinden sich rätseltechnisch auf Augenhöhe. **Ankh** lässt wenige, dafür aber schillernde Charaktere auftreten. **Geheimakte Tunguska** räumt der Quantität an Figuren mehr Wichtigkeit ein. Was **Ankh** an gebündeltem Charme versprüht, macht das etwas biedere **Geheimakte Tunguska** durch seinen enormen Umfang wieder gut. Was lernen Sie daraus? Kaufen Sie beide Spiele.	

LUFT-ZUG Die Türen sind versperrt, also sucht Nina den Weg über den fahrenden Zug. Aber wie das Fenster erreichen?



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

CA. € 40,-
01. SEPTEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

THOMAS WEISS



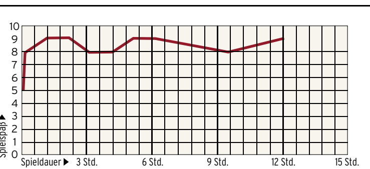
„Beim Barte LeChucks! Es gibt sie wieder, die guten Adventures.“

Wir Deutschen mögen keine ordentliche Gesundheitsreform zustande bringen, dafür machen wir die augenblicklich besten Adventures. Bloß ein Dreivierteljahr musste ins Land streichen, bis nach dem grandiosen **Ankh** ein Spiel von identischer Güte erscheint: **Geheimakte Tunguska** ist da und hat mir die Hoffnung zurückgegeben, dass nicht alle verlernt haben, worauf es im Genre ankommt. Darauf nämlich, dem Spieler faire Kombinationspuzzles statt abstrakter Maschinen vorzusetzen, darauf, richtige Charaktere statt Märchenonkel einzuführen, darauf, die Geschichte über prägnante Dialoge statt anonyme Tagebücher zu erzählen. **Geheimakte Tunguska** beherrscht all das, und wenn ich etwas zu bemängeln habe, dann ironischerweise die ultrakomfortable Steuerung: Sie macht ihre Sache so gut, dass die ohnehin schon einfachen Rätsel zusätzlich an Schneid einbüßen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Animation Arts/Fusionsphere
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Bis auf Spieleranimationen super
Sound: Hochwertige, leicht klinische Sprache
Steuerung: Bietet ein Maximum an Komfort

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Tadelloses Rätseldesign, riesiger Umfang
+ Viel Abwechslung, spannende Geschichte
+ Makellose, komfortable Steuerung, die ...
– ... Rätsel teils etwas zu leicht macht
– Durchschnittliche Haupt- und Nebenfiguren

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 85



FÄLLT INS AUGE Die Hintergründe sind detailliert auf ganz eigene Art. Leider passen die Charaktere nicht dazu: Sie wirken wie aufgeklebt.



STOCHERN Darf in keinem Adventure fehlen: ein Rätsel, das die Benutzung eines langen Stocks involviert.



UNDURCHSICHTIG Während man mit solchen Gerätschaften hantiert, fehlen Texteinblendungen oder Kommentare.

Paradise

Zeichenkünstler Benoit Sokal meldet sich mit einem Adventure zurück, das schön aussieht. Mehr tut es nicht.

Rodon, der König von Mauranien, bittet seine Tochter Ann zum Gespräch. Rebellen bedrohen das Land und Ann soll das Volk aus seiner Lethargie befreien, ihm Kampfeswillen einhauchen. Diese Spannung verheißende Szene spielen Sie nicht. Stattdessen stürzt Anns Flugzeug ab, woraufhin sie ihr Gedächtnis verliert. Ann wacht in einem Palast auf, ratlos. Und schon ist alles wie immer: Ein an Amnesie leidender Held auf der Suche nach sich selbst.

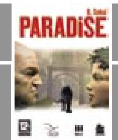
Die erste Aufgabe ist die Flucht aus dem Palast. Dazu klicken Sie Ann durch hübsche Bilder, fahren diese mit dem Cursor ab, langweilen sich. Eine Spannungskurve in der Horizontalen. Manchmal weckt **Paradise** auch Emotionen, aber meist negative. Etwa wenn Hotspots im Hintergrund untergehen. Oder wenn Ann zickt statt loszulaufen, weil die Entwickler das Kunststück vollbracht haben, eine fehlerhafte Point&Click-Steuerung zu programmieren.

Falls Ihnen die Benutzerführung nicht den Rest gibt – das Rätseldesign wird es. Es ist nicht so, dass die Puzzles (Gegenstände kombinieren, Hebel umlegen) schwer sind. Nein, das Problem ist: Man braucht zuweilen Glück, damit es weitergeht. In einer Location triggert Ann den Sonnenuntergang; wer sie nicht besucht, und dazu gibt es keinen Grund, bleibt hängen.

Gelegentlich können Sie einen Leoparden steuern. Das Warum entzieht sich jeder Kenntnis. Hat man gemerkt, dass der Ausflug in die Tierwelt keinen Nutzen bringt, genügt ein Tastendruck, um mit dem richtigen Spiel fortzufahren. Hier gilt es, dem Publisher hoch anzurechnen, dass er diese Sequenz nicht als Feature aufführt – ein Novum in Zeiten absurder Werbetexte.

Spielerisch steckt **Paradise** im Mittelmaß fest; schade bei der geschniegelten Präsentation. Die Sprecher machen ihre Sache gut, sieht man von einigen Blackouts ab, und die Grafik verdient die Bezeichnung prächtig. Jedes Bild trägt die Handschrift des Künstlers Sokal, nur die Charaktere, von zu vielen Pixeln entstellt, wirken wie draufgeklebt.

Was den Figuren an Aussehen fehlt, könnten sie durch innere Werte ausgleichen. Doch sie tun es nicht, bleiben stattdessen blass. Wo ist die Verzweiflung Anns, gefangen zu sein in einer fremden Welt, die vorm Bürgerkrieg steht? Keine Erinnerung mehr zu haben? Sie verliert sich in gemütlichen Dialogen mit anderen, es ist ein stures Abarbeiten von Stichwörtern, ein dramaturgischer Fehlgriff. Dass Adventures nicht von Spielmechanik allein leben, wo es **Paradise** ohnehin schon mangelt, sondern sie auch eine Geschichte voll schillernder Persönlichkeiten benötigen – das scheint noch nicht bis nach Mauranien vorgedrungen zu sein. (tw)



PARADISE

CA. € 40,-
28.07.2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



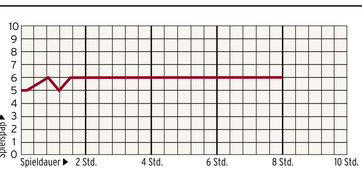
„Jetzt wird es wieder heißen, der Thomas Weiß mag keine Adventures, aber ...“

... **Paradise** ist kein gutes Spiel, wirklich nicht. Ich habe Benoit Sokals **Syberia** in einem Anflug von Härte seinerzeit zu niedrig eingestuft; die 70 hätte es verdient gehabt, das gestehe ich ein. Doch **Paradise** ist einen Schwung schlechter, nicht einmal Grundlegendes wie die Steuerung funktioniert. Teils weigert sich Ann, den Bildschirm trotz Aufforderung zu verlassen, teils erweist sich die textlose Benutzeroberfläche als Klick-Labyrinth: Hotspots zu finden verkommt zur Fleißarbeit. Die Story – wo **Paradise** hätte gutmachen können, was an Spielkomfort fehlt – stürzt nach dem vielversprechenden Vorspann ab wie Anns Flugzeug. Weder gibt es interessante Persönlichkeiten noch spielt der Gedächtnisverlust der Heldin eine Rolle. Die schöne Grafik, die ordentliche Sprachausgabe – eine solche Präsentation ist verschwendet an einem Spiel, dessen Inhalt im Durchschnitt der Langeweile versinkt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: White Birds Prod.
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Anaconda
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Schöne Locations, schlechte Figuren
Sound: Bis auf Details einwandfrei
Steuerung: Sollte sich schämen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1 GB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Hübsche, fantasievolle Grafiken
+ Bis auf Details einwandfreie Sprachausgabe
– Umständliche, teils zähe Steuerung
– Schwache Dialoge, Figuren, Story
– Glücksfaktor im Rätseldesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **59**



MACHT & MAGIE Blood Assassins können, ähnlich wie in WoW, ein Mal auf Gegner setzen, damit diese unter Beschuss mehr Schaden erleiden.



KLEIN, ABER OHO Für die Zwerge eignet sich die Klasse „Fist of Stone". Damit lassen Sie den Boden erbeben.



ECKEN UND KANTEN Zoomt man nah ans Geschehen, fallen die eckigen Charaktere stärker ins Auge.

Dungeon Siege 2

Broken World | Eines der schönsten Action-Rollenspiele des Jahres 2005 bekommt ein leicht schiefes Sahnehäubchen.

Valdis, Scherge des Hauptspiels, ist hinüber. Die Welt auch, blöderweise. Aus Aranna, der einst prächtigen Fantasy-Landschaft, ist die „Broken World" geworden, Schauplatz dieses Add-ons. Als neuen Bösewicht führt Hersteller Gas Powered Games einen dunklen Magier ein, der im Vorspann eine so belanglose Vorstellung abgibt, dass man kurz danach schon wieder vergessen hat, worum es überhaupt geht. Offenbar versucht er den Bösewicht Zaramoth zu beschwören, damit dieser den endgültigen Untergang Arannas einleitet.

Dann beginnt das Spiel, und davon abhängig, ob Sie Ihre Party aus dem Original importieren oder mit einem der vordefinierten Stufe-39-Helden lostigern, fällt der Spielspaß aus. Denn wie alle Action-Rollenspiele bezieht auch dieses seine Motivation aus dem Finden immer besserer Gegenstände – etwas, das für Importeure größtenteils wegfällt, da sie aller Wahrscheinlichkeit nach schon die besten Waffen, Rüstungen und Ringe haben.

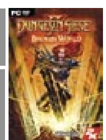
Broken World enthält zwei neue Klassen und eine frische Rasse, die Zwerge. Aber ihr Auftritt birgt keine kolossalen Überraschungen: Es sind halt untersetzte Bartträger mit schottischem Akzent und einer Vorliebe für die Bergbauindustrie. Mehr Anspruch bieten die neuen Klassen, namentlich die Blut-Assassinen, die sich mit einer Mischung aus Fernkampf und Magie zu wehren wissen, und die Steinfäuste („Fist of Stone"), deren Nahkampf davon profitiert, dass sie die Erde erschüttern lassen.

Unterm Strich: gut

An der nunmehr veralteten Grafik haben die Entwickler rein gar nichts gedreht. Schon im Hauptspiel fiel auf, wie matschig manche Texturen, wie eckig viele Objekte waren. Dass wir nun das optisch überlegene **Titan Quest** gewöhnt sind, macht es nicht einfacher, die Sache zu ertragen.

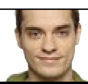
Doch nicht nur bei der Präsentation wurde gespart, auch beim Leveldesign. Gegen die abwechslungsreiche Landschaft von **Dungeon Siege 2** wirkt die von **Broken World** wie aus Pflichterfüllung heraus entstanden: Die Wege der Außenwelt schlängeln sich an monsterreichen Dungeons vorbei, deren Layout auch ein Zufallsgenerator hinbekommen hätte. Leben in die Sache bringen die Charaktere, die alle eine Persönlichkeit haben und das in den Dialogen auch zeigen.

Bei der Sprachausgabe legen sich die Sprecher der getesteten englischen Version ins Zeug, es ist aber davon auszugehen, dass die deutsche Fassung qualitativ gleichzieht. Publisher Take 2 hat sich in dieser Hinsicht noch nie etwas zuschulden kommen lassen. (tw)



DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD
CA. € 20,-
22. AUGUST 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



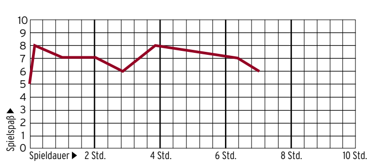
„Meine Welt bricht zwar nicht zusammen, aber das Hauptspiel war besser."

Wahrscheinlich stünde ich **Broken World** weniger leidenschaftslos gegenüber, hätte ich vorher nicht **Titan Quest** gespielt und vor allem: gesehen. Grafisch macht die verblüffend lebensecht wirkende Antike mehr her als der Farben-Overkill aus **Dungeon Siege 2**. Das Spiel selbst ist gut, hält sich formelhaft ans Übliche: Eine Geschichte um einen bösen Magier, ausgeschmückt mit Nebenaufträgen, die durch Unmengen an Gegnern führen. Die beiden neuen Klassen sind ein willkommener Zusatz, werden aber wohl höchstens Fans bewegen, das Hauptspiel von vorn zu starten. Mit rund zehn Stunden ist die Spielzeit von **Broken World** überschaubar, mehr wäre schön gewesen. Vor allem den Charakteren mit ihren fantasievoll verfassten Dialogen hätte ich noch viel länger zuhören können.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gas Powered Games
Titel vom selben Entwickler: Dungeon Siege | Supreme Commander
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 7 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel der Kampagne
Zahl der Spieler: 4
Fazit: Identisch mit dem Original

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Nach **Titan Quest** nicht mehr zeitgemäß
Sound: Gute, umfangreiche Sprachausgabe
Steuerung: Bei vielen Gegnern unübersichtlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Zwei neue, interessante Klassen
+ Dialoge verleihen dem Spiel Leben
+ Kampagne ohne große Schwächen
− ... aber auch ohne Höhepunkte
− Welt-Design könnte spannender sein

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **70**


EINE GUTE PARTY Während des Spiels steuern Sie abwechselnd bis zu sechs Charaktere Ihrer Abenteuertruppe.


DICHT DRAN Dank der frei dreh- und zoombaren Grafik betrachten Sie das Spielgeschehen aus mehreren Perspektiven.

The Fall: Reloaded

Das Endzeit-Rollenspiel gibt es ab sofort in einer komplett überarbeiteten Fassung zum Schleuderpreis von 10 Euro.

Dass gute Rollenspiele auch aus deutschen Landen kommen, bewies das Berliner Entwicklerstudio Silver Style Ende 2004 mit seinem apokalyptischen Abenteuer **The Fall** (Test in PC Games 02/05). Anderthalb Jahre später steht mit **The Fall: Reloaded** nicht etwa das Ur-Spiel zum Schnäppchenpreis in den Läden, sondern eine gründlich überarbeitete Version mit neuen Quests, mehr Waffen, einer detaillierteren Grafik sowie zahlreichen Verbesserungen basierend auf den Wünschen der Fans (siehe Kasten unten). Selbstverständlich enthält die Fassung alle bisher veröffentlichten Patches, die diverse Fehlerchen des Ur-Spiels restlos tilgen.

Schauplatz des Spiels ist Mutter Erde im Jahr 2083. Eine globale Katastrophe hat beinahe die gesamte Menschheit ausradiert – der klägliche Rest kämpft in einer verwüsteten Endzeitwelt ums Überleben.

In dem klassischen Rollenspiel befehligen Sie eine sechsköpfige Heldenschar auf der Suche nach den Überlebenden einer verschollenen Familie. Ihre Abenteuertruppe statten Sie zu Spielbeginn mit über 500 Waffen und Ausrüstungsgegenständen aus. Jedes Party-Mitglied verfügt zudem über spezielle Fähigkeiten und Kenntnisse (etwa Techniker, Kleinkrimineller) und kann jederzeit mit anderen Charakteren interagieren. Das Spielgeschehen betrachtet man aus einer frei zoom- und drehbaren 3D-Perspektive – wer mag, darf den Helden aber auch über die Schulter blicken oder die Gruppe aus einer isometrischen Sicht à la **Baldur's Gate** beobachten – was gerade bei den taktischen Echtzeit-Scharmützeln eine große Hilfe ist.

Dank Tag- und Nachtwechseln sowie zahlreichen simulierten Nichtspielercharakteren macht die lebendige Spielwelt einen ausgesprochen realistischen Eindruck. Die non-lineare Hintergrundgeschichte fesselt mit abwechslungsreichen, anspruchsvollen Quests, deren Anzahl in der **Reloaded**-Version nochmals erhöht wurde.

Mit fortschreitender Spieldauer verfügt Ihre Party auch über Fahrzeuge und steigt mit zunehmender Erfahrung auf – gewonnene Punkte verteilen Sie auf Talente, Fähigkeiten und Attribute wie Stärke oder Intelligenz. (cs)

Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zum Hauptspiel

Grafik-Update
Sämtliche Landschaften sind optisch aufpoliert, Objekte und Texturen der 3D-Umgebung neu gestaltet. Gleiches gilt für die Charaktermodelle und deren Rüstungen, die detaillierter wirken.

Mehr Waffen
Reloaded bietet mehr futuristische Waffen und damit zusammenhängende Quests. Außerdem ist die Fertigkeit „Leichte Waffen" aufgewertet.

Besserer Ruf
Erfolgreiche Kämpfe steigern nun den Ruf, der sich positiv auf Fertigkeiten und Boni auswirkt.

Autos mit Kofferraum
Fahrzeuge verfügen jetzt über einen Kofferraum respektive ein Inventar und können Gegenstände transportieren.

Mehr Medizin
Es gibt neue Medikamente mit unterschiedlichen Auswirkungen auf Physis und Psyche sämtlicher Charaktere.

Versteckspiel
Einzigartige Items oder Waffen wie die höllische Shotgun oder das tödliche Scharfschützengewehr wurden versteckt und mit neuen Quests versehen.

Einfacherer Editor
Hilfetexte und neue Funktionen sorgen für eine leichtere Editor-Bedienung.



THE FALL: RELOADED
CA. € 10,-
11. AUGUST 2006
USK: AB 16 JAHREN

CHRISTIAN SAUERTEIG

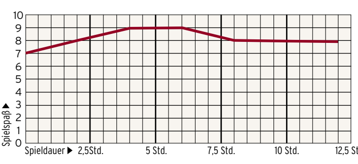
„Viel mehr Spiel gibt es selten zu diesem Preis. Genre-Fans sollten unbedingt zuschlagen!"

Über 40 Spielstunden für 10 Euro? Da sage ich nicht nein – wer sich auch nur halbwegs für storystarke Rollenspielkost mit einer anspruchsvollen Rätselstruktur begeistern kann, dem sei **The Fall: Reloaded** wärmstens ans Herz gelegt. Auch wenn es grafisch altersbedingt in keiner Weise mit unserer aktuellen Genre-Referenz **Oblivion** mithalten kann. Die überarbeitete Version bietet nicht nur eine Vielzahl neuer Funktionen, sondern auch etliche Verbesserungen wie den Kofferraum oder die größere Waffenauswahl. Vor allem Besitzer schwächerer Systeme dürfen sich über einen echten Performance-Gewinn freuen. Käufer des Ur-Spiels müssen sich ob der zahlreichen Optimierungen nicht grämen, denn die neuerliche Investition von 10 Euro bleibt Ihnen erspart: Abhängig von Ihrer Versionsnummer finden Sie auf www.the-fall.com einen oder mehrere Patches, mit denen Sie in den Genuss aller frischen Features kommen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Silver Style
Titel vom selben Entwickler: The Fall: Last Days of Gaia | Gorasul
Publisher: Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Stimmungsvoll, aber leicht veraltet.
Sound: Atmosphärisch starke Soundausgabe.
Steuerung: Viel bedienerfreundlicher als zuvor.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Herausfordernde Quests
+ Tolle Sprachausgabe
+ Zahlreiche Verbesserungen zum Ur-Spiel
− Technisch nicht auf dem neuesten Stand

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**



TAKTIKTAFEL Im Mannschaftsmenü tüfteln Sie Aufstellung und taktische Ausrichtung Ihrer Elf aus. Auf Wunsch hilft Ihnen dabei auch der Co-Trainer.

Anstoß 2007

Zeit, dass sich was dreht – und zwar der Silberling von Anstoß 2007 im DVD-Laufwerk. Hat sich die lange Wartezeit auf den Herausforderer des FM 06 gelohnt?

Mehr Atmosphäre und Spieltiefe ohne den typischen Humor der **Anstoß**-Serie zu vernachlässigen, das haben sich die Entwickler von **Anstoß 2007** aufs Revers geschrieben und schreckten für ein optimales Ergebnis auch nicht davor zurück, den Release mal eben um sechs Monate zu verschieben. Das Ergebnis ist womöglich nicht der beste Teil der **Anstoß**-Serie, aber mit Sicherheit der umfangreichste – so viele gute Ideen und hilfreiche Neuerungen steckten schon lange nicht mehr in einem vergleichbaren Titel.

Originaldaten im Netz

Fans der Reihe wissen, dass auch **Anstoß 2007** mangels Lizenz ohne Originaldaten auskommen muss. Gegen die Armada unbekannter Fantasiekicker helfen der mitgelieferte Editor oder für ganz ungeduldige diverse Fanseiten wie www.pimp-my-anstoss.com, auf denen man sich bereits editierte Datensätze im Nu herunterladen kann. Zu Spielbeginn legen Sie fest, welche Ligen im Spiel enthalten sein sollen – die Entscheidung will wohlüberlegt sein, hat sie doch maßgeblich Einfluss auf die Ladezeiten. Neben allen europäischen Top-Ligen stehen auch kleinere Länder wie Finnland, Luxemburg oder Nordirland zur Wahl. Ob Sie eine klassische Karriere in den Niederungen der Oberliga starten oder gleich mit einem Spitzenteam wie München beginnen, obliegt Ihnen. Anschließend finden Sie sich im Herzstück des Spiels wieder: dem reaktivierten Managerbüro. Während viertklassige „Trainager" in einem dunklen Kellerloch hausen, residieren die Macher von Spitzenteams in edlen Palästen. Ein Klick auf diverse Einrichtungsgegenstände wie Computer oder Kalender bringt Sie in die jeweiligen Menüs. Wem das zu fummelig ist, der fährt mit seiner Maus über den unteren Bildschirmrand und nutzt die aufpoppende Navigationsleiste, um sich in den mitunter recht verschachtelten Menüs zurechtzufinden. Gerade Einsteiger dürften Ihre liebe Mühe haben, nicht den Überblick zu verlieren. Da eine Sortierfunktion gänzlich fehlt, ist speziell im Teambereich mit den zahlreichen Werten und Anzeigen einiges an Einarbeitungszeit vonnöten, bis man den Durchblick hat. Das Stärkesystem setzt sich aus mehreren Attributen zusammen und reicht von 1 bis 14, wobei absolute Ausnahmekicker auch höhere Werte erreichen können.

Doping und Sabotage

Von der Mannschaftsaufstellung über Training, Transfers, Sponsoren, Vertragsverhandlungen, Fan-Arbeit, Stadionausbau, Reserveteam, Jugendarbeit bis hin zu Doping und Sabotageaktionen kümmern Sie sich um alles Denkbare rund um Ihren Club. Das von vielen Fans gewünschte „Trainer-Privatleben" gibt es ebenfalls, dafür fehlen Funktionen wie die Vereinsgründung



BÜROKRATIE Auf Wunsch vieler **Anstoß**-Spieler ist das beliebte Managerbüro zurück.

LIVE DABEI Der kurzweilige Textmodus ist mangels 3D-Szenen die einzige Art der Spieldarstellung. Anweisungen geben Sie per Mausklick.

SPIELERINFO Die Stärke Ihrer Spieler setzt sich aus verschiedenen Attributen zusammen.

BILD DIR DEINE MEINUNG Auch eine Zeitung ist wieder mit von der Partie – die optische Aufmachung ist allerdings eher bescheiden.

oder eine Nationaltrainerkarriere. Neu ist der Scouting-Bereich, mit dem Sie Gegner, Spieler und potenzielle Neuzugänge über einen längeren Zeitraum unter die Lupe nehmen können. In unserer Testversion vermissten wir allerdings eine Benachrichtigung, wenn unser Scout seine Tätigkeit beendet hatte. Wagte man gar einen neuen Beobachter anzuheuern, war dessen Kompetenz stets gleich null – und er somit wertlos. Ascaron hat hierfür schon einen Patch angekündigt.

Lustige Verhandlungen

Ein 3D-Spiel gibt es wie beim Vorgänger nicht, stattdessen einen umfangreichen und kurzweiligen Textmodus mit zahlreichen Optionen, Statistiken und abwechslungsreichen Kommentaren. Hier hat sich allerdings ein nerviger Bug eingenistet: Anzeigetafel und Liveticker zeigen bereits Tore an, obwohl im Textmodus noch die Szene kommentiert wird – das ist ein ziemlicher Spannungskiller und lässt sich ohne Patch nur durch Deaktivierung der Anzeigetafel lösen. Außerdem komisch: Einer unserer Spieler bekam gleich bei seinem ersten Foul die Gelb-Rote-Karte gezeigt. Nichts zu meckern gibt es hingegen beim überarbeiteten Transfermarkt. Je mehr Zeit Sie in einen Spielerwechsel und die Verhandlungen investieren, desto günstiger fällt das Gesamtpaket aus Ablöse und Gehalt für Ihren Club aus. Vor allem das Geschacher mit Spieler und Berater inklusive saukomischer Audiokommentare bereitet einen Heidenspaß. Die Finanzen im Überblick zu behalten ist auch notwendiger denn je, schließlich kriegen Sie zu Saisonbeginn vom Präsidium ein nur in sehr geringem Maße verhandelbares Budget aufs Manager-Auge gedrückt. Dieses scheint allerdings noch nicht perfekt ausbalanciert zu sein – so hatten wir einmal ein Transferbudget von bescheidenen 100.000 Euro, sollten damit aber zeitgleich Spieler mit einem Salär von über 2 Millionen einkaufen dürfen. Apropos einkaufen: dies machen auch die KI-Vereine und baggern wie in Wirklichkeit hartnäckig an Ihren besten Spielern herum. Auffällig ist aber, dass nach zwei Spielzeiten fast alle computergesteuerten Clubs viel zu viele Stürmer im Kader hatten. Bremen etwa zehn, München gar zwölf – auch hier soll ein angekündigter Patch helfen.

Renommee und Reputation

Die entzerrten Spieltage mit Freitags-, Samstags- und Sonntagspartien, eine wachsende Opposition zur nächsten Präsidentenwahl oder die Möglichkeit, Spieler fit spritzen zu lassen: Das Drumherum bei **Anstoß 2007** stimmt und sorgt für ein dickes Atmosphäre-Plus. Zu den interessantesten Neuerungen zählen Vereinsrenommee und Trainerreputation; zwei Werte, auf die Sie mit Ihrer täglichen Arbeit und entsprechenden Ergebnissen massiv Einfluss nehmen. Wer erfolgreich arbeitet, hat es nicht nur bei Neuverpflichtungen leichter, sondern empfiehlt sich auch für höhere Traineraufgaben. Entlassungen gibt es ebenfalls, aber keine Arbeitslosigkeit: Setzt man Sie vor die Tür, müssen Sie sich sofort für eines von vier Angeboten entscheiden. Dies war etwa bei **Anstoß 3** besser gelöst, das sich wie die Vollversionen von **Anstoß 2 Gold**, **Anstoß Action** und **Anstoß 4** als nette Gratis-Zugabe auf der DVD befindet. (cs)



ANSTOSS 2007
CA. € 45,-
11. AUGUST 2006
USK: OHNE

CHRISTIAN SAUERTEIG

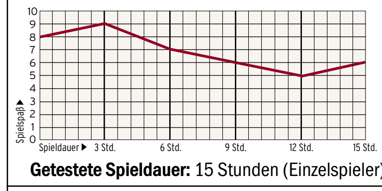
„Der Fußball Manager 06 muss sich warm anziehen – aber erst nach dem Patch."

Anstoß 2007 ist dem **Fußball Manager 06** gefährlich nah auf die Pelle gerückt, bringt sich mit einer peinlichen Vielzahl kleinerer Fehler und Ungereimtheiten (etwa fehlende Sortierfunktion, keine Langzeitstatistiken, Scout-Problematik, Budgets) aber selbst um den verdienten Lohn. Ein absoluter Spielspaß-Killer ist der Anzeigentafel-Bug: Wenn es kein 3D-Spiel gibt, muss der Textmodus perfekt sein. Wird mir allerdings während des Spielzug-Kommentars bereits verraten, ob ein Tor fällt oder nicht, raubt das jede Menge Spannung. In puncto Spieltiefe und Atmosphäre hingegen zeigt sich **Anstoß 2007** von seiner Glanzseite und ist ein heißer Meisterschaftskandidat. Besonders gut haben mir Vereinsrenommee und Trainerreputation gefallen, die Einfluss auf die gesamte Spielwelt haben. Behebt der zweite Patch bekannte Fehler, können Sie zu unserer Wertung locker 15% addieren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Titel vom selben Entwickler:
Anstoss 4 | Darkstar One | Sacred
Publisher: Trend
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Karriere mit oder ohne Vereinswahl
Zahl der Spieler: Bis zu 64 im Netzwerk
Fazit: Nach dem ersten Patch stabiler

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Teils verschachteltes Menüdesign
Sound: Gut; Textmodus etwas stimmungsarm
Steuerung: Problemlos mit Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Erstklassige Atmosphäre
- + Immenser Spielumfang
- − Unrealistische Transfers der KI-Vereine
- − Keine Originaldaten
- − Vielzahl kleinerer und größerer Bugs

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 70



HECKSCHLEUDER Wie im echten Leben brechen die heckgetriebenen Autos schnell aus. Ein gefühlvoller Gasfuß verhindert ärgerliche Dreher beim Beschleunigen.



KARAMBOLAGE Die KI-Gegner fahren endlich nicht mehr perfekt und bauen ab und an auch mal spektakuläre Unfälle wie in dieser Szene, bei der eine Viper abhebt.



WERKSTATTBESUCH In Echtzeit wechseln die animierten Teamkollegen in der Box die Reifen, reparieren Schäden und befüllen natürlich auch den Benzintank.

GTR 2





PC Games SOUND AWARD Powered by CREATIVE

FIA GT Racing Game | Die Motoren dröhnen wieder: Mit besserer Fahrphysik, stärkerer KI und brandneuer Fahrschule rast **GTR 2** in Richtung Pole Position.

Trotz erbittertem Meisterschaftskampf zwischen Fernando Alonso und Michael Schumacher gestaltet sich die Formel 1 nach wie vor in etwa so aufregend wie eine Autobahnfahrt in einem Fiat Panda. Mal abgesehen von der Regenschlacht in Budapest sind aufregende Manöver in der Königsklasse des Motorsports der Ausnahmefall und dem Zuschauer fallen peu à peu die Augen zu. Dabei geht es auch anders: Bei der FIA GT-Serie beispielsweise entscheidet nicht ausschließlich die Boxenstrategie über Sieg oder Niederlage. Hier jagt ähnlich wie bei der DTM ein spektakulärer Höhepunkt den nächsten. Bedauerlich, dass die Fernsehanstalten hierzulande die GT-Wettbewerbe nach wie vor wie einen alten Ölfilter behandeln. Allenfalls auf Eurosport sieht man mal die wunderschönen GT-Boliden um die Pole Position kämpfen.

Am PC hingegen schlängeln sich die sündhaft teuren Ferraris, Maseratis oder Porsches bereits seit zwei Jahren in **GTR** durch die Schikanen. Ein sensationell realistisches Rennspiel, bei dem sich Gelegenheitspiloten allerdings wie das vermeintlich schwache Geschlecht bei einer Reifenpanne fühlten: hoffnungslos überfordert. Man verbrachte teilweise mehr Zeit im Kiesbett als auf den Strecken, während die Konkurrenz unglaubwürdig fehlerfrei die Runden runterspulte. Simbin hat die Problemchen seines Erstlingswerks erkannt und **GTR 2** für Einsteiger deutlich attraktiver gestaltet – mittels der neuen Fahrschule. Hier perfektionieren Sie abseits vom Renntrubel Ihre Fähigkeiten hinterm Lenkrad und üben in speziellen Lektionen unter anderem korrektes Bremsen und Beschleunigen. Als Anreiz spendiert **GTR 2** für absolvierte Lehrgänge Trophäen, mit denen Sie diverse Wettbewerbe freischalten. Aber nicht nur Anfänger sollten bei der Fahrschule vorbeischauen. Auch Profis können von den auf die einzelnen Rennstrecken zugeschnittenen Trainingssitzungen noch profitieren. Denn neben essenziellen Grundlagen demonstriert Ihnen das Programm auch, wie Sie am schnellsten Schikanen oder berüchtigte Kurven passieren. Eine farbige Spur markiert dabei auf dem Asphalt die Ideallinie. Blau bedeutet „Gas geben", Rot signalisiert „Fuß auf die Bremse"!

Eigentlich eine feine Sache, wäre die Präsentation der Fahrschule nicht trockener als der Asphalt beim Wüsten-Grand-Prix in Dubai. Von einem richtigen Lehrer, der Ihnen während der Fahrt vom Beifahrersitz aus Tipps und Anweisungen zuruft, fehlt jede Spur. Stattdessen arbeiten Sie sich vor einer Mission durch ausladende Textfelder. Unverständlich auch, warum in der Fahrschule kein Wörtchen über die Setup-Optionen in der Box verloren wird. Vor allem, weil **GTR 2** Dutzende Einstellmöglichkeiten am Wagen bietet und der richtige Aufbau über wertvolle Sekunden entscheidet. Was bringt ein negativer Reifensturz? Wie stelle ich das Getriebe korrekt ein? Fragen, die Motorsportenthusiasten sicherlich im Schlaf beantworten, aber Technik-Laien ein Runzeln auf die Stirn zaubern. Ein kurzer klärende Pop-up-Fenster wären sehr hilfreich gewesen.

Wetterkapriolen

Ein Highlight von GTR 2 ist das dynamische Wettersystem. Binnen Sekunden kann die Witterung umschlagen und Ihre Strategie über den Haufen werfen.




Eitel Sonnenschein
20 Grad Celsius, die Sonne lacht. Niemand denkt bei Rennbeginn an Regenschauer. Deshalb startet das komplette Feld natürlich auf Slicks.



Wolkenbruch
In der 40. Runde ziehen plötzlich dunkle Wolken auf, es gießt wie aus Eimern. Wir schalten das Licht ein und ziehen Regenreifen auf. Es herrscht das blanke Chaos.



Wetterberuhigung
Nur zehn Runden später hört der Regen auf. Die Strecke trocknet langsam ab. Da an einigen Stellen aber noch Pfützen stehen, wechseln wir vorerst auf Intermidiates.

Keine Karriereaussichten

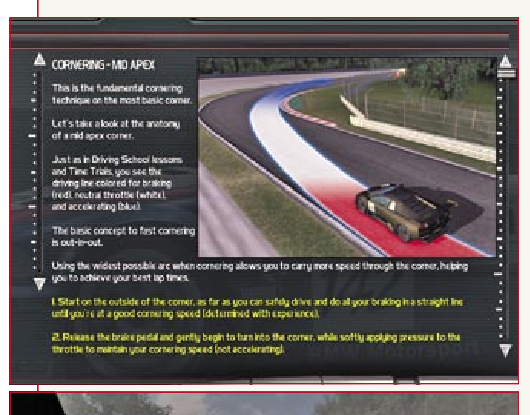
Abgesehen vom Training stecken die Unterschiede gegenüber dem Vorgänger eher im Detail. Das bedeutet jedoch auch, dass die Schweden abermals auf einen umfangreichen Karrieremodus verzichteten. Stattdessen steht wie in **GTR** eine komplette Saison im Mittelpunkt, bei der Sie Ihr Team über mehrere extrem spannende Rennen zum Meistertitel fahren. Aufgrund der angestaubten Lizenz treffen Sie in **GTR 2** lediglich Boliden und Strecken aus dem Jahr 2003 und 2004 an – was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Nur Fans britischer Rennställe sind etwas enttäuscht, da der schicke Aston Martin DBR9 damals noch nicht über die Pisten röhrte. Wobei – wer braucht den schon, wenn er auch mit einem Lamborghini Murcielago, der Chrysler Viper, einem Ferrari 550 Maranello oder dem BMW M3 über den Asphalt brettern kann?

Spaß trotz hohem Realismus

Für die ungemein realistischen Fahrmodelle zahlte man in **GTR** einen hohen Preis, denn die giftigen Heckschleudern waren auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kaum noch zu bändigen. Selbst mit 30 km/h kam es in harmlosen Kurven zu unglaubwürdigen Drehern. Damit ist in **GTR 2** Schluss! Die Rennflitzer lassen sich deutlich geschmeidiger und präziser durch die Schikanen zirkeln, ohne dass der ausgeprägte Realismus darunter leidet. Weniger geübte Piloten werden dabei auf Wunsch von ABS oder Traktionskontrolle unterstützt, aber selbst ohne elektronische Helfer bleiben die Rennwagen sehr gut beherrschbar und sind nicht mehr nahezu unfahrbar wie früher. Nichtsdestotrotz bedarf es schon viel Training und Geschick, um heil ins Ziel zu kommen. Bei der Wahl des Eingabegeräts lässt Ihnen **GTR 2** die Qual der Wahl. Wer sich schon immer mal wie ein echter Rennfahrer fühlen wollte, greift am besten gleich zu einem hochwertigen Force-Feedback-Lenkrad, mit dem Sie jede noch so kleine Bodenwelle spüren. Aber auch per Gamepad oder Tastatur sind passable Rundenzeiten drin. Sehr gewöhnungs-

Nicht nur für Anfänger: die Fahrschule

Trotz des verbesserten Fahrgefühls sind die PS-Monster in GTR 2 alles andere als leicht zu bändigen. Deshalb sollten Sie in der Fahrschule vorbeischauen und erst einmal trainieren, bevor Sie sich auf die Piste wagen.



Theorie
Lesen bildet! Im theoretischen Teil der Fahrschule erfahren Sie unter anderem, wie man am besten Schikanen passiert, was beim Anbremsen vor Kurven zu beachten ist und worauf Sie beim Boxenstopp unbedingt achten sollten.

Praxis
Jetzt ist es an der Zeit, das Gelernte auf der Strecke in die Praxis umzusetzen. Eine farbige Ideallinie unterstützt Sie beim Üben. Schlagen Sie in einer Lektion das Ghostcar des Lehrers, winkt eine Trophäe, mit der Sie neue Wettbewerbe freischalten.

bedürftig ist hingegen die neue Maussteuerung.

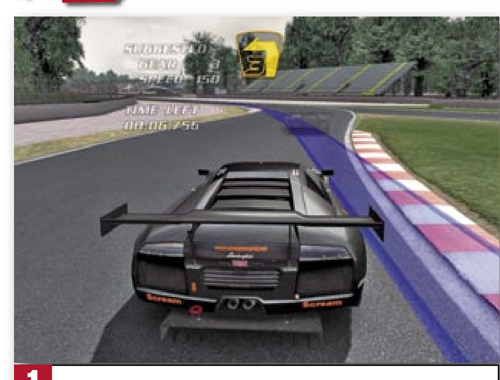
Der Rennablauf ist an Authentizität kaum zu überbieten. So werden die originalgetreu nachgebildeten Strecken beispielsweise abseits der Ideallinie auf Dauer immer rutschiger, kalte Reifen wollen auf den ersten Metern noch nicht so recht haften und Beschädigungen sind optisch noch differenzierter dargestellt. War bei **GTR** der Knackpunkt noch die übermächtige KI, treten Sie diesmal gegen absolut menschlich agierende Computergegner an. Die verbremsen sich beim Kampf um die Plätze, bauen Unfälle und stecken bei Überholmanövern auch mal zurück. Super! Auch ist die Konkurrenz nicht vor technischen Defekten gefeit: Wenn wenige Runden vor Schluss der Motor Ihres Erzrivalen spektakulär Feuer fängt, steigt die Schadenfreude schnell ins Unermessliche.

Immer im Auge behalten sollten Sie den Himmel. Wie bei echten Rennen können schon mal plötzlich Wolken aufziehen und die Piste in eine glitschige Rutschbahn verwandeln. Wohl dem, der in dem Chaos einen kühlen Kopf bewahrt und die richtigen Reifen von seiner animierten Boxencrew montieren lässt. Denn bereits nach wenigen Minuten kann es wieder aufhellen. Aber Vorsicht: Die Strecke trocknet wie im echten Leben unterschiedlich schnell ab! Ein absoluter Höhepunkt jeder GT-Saison und der ultimative Härtetest für Mensch und Maschine ist das 24-Stunden-Rennen in Spa, das dank fließender Tag- und Nachtwechsel auch optisch ein echter Leckerbissen ist. Apropos Optik: **GTR 2** und **GT Legends** gleichen sich in diesem Punkt wie ein Auspuff dem anderen. Cockpits und Autos strotzen nur so vor Details und sehen den echten Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Abseits der Strecke herrscht allerdings nach wie vor Tristesse. Fahnenschwenkende Zuschauer oder hübsche Streckenbegrenzungen bleiben abermals in der Box. Dafür treiben einem die aufwendigen Regeneffekte und brachialen Motorensounds Freudentränen in die Augen. (bb)



AQUAPLANING Aus der Cockpit-Perspektive erkennen Sie bei Regen kaum den Streckenverlauf, haben dafür das beste Fahrgefühl auf dem feuchten Untergrund.

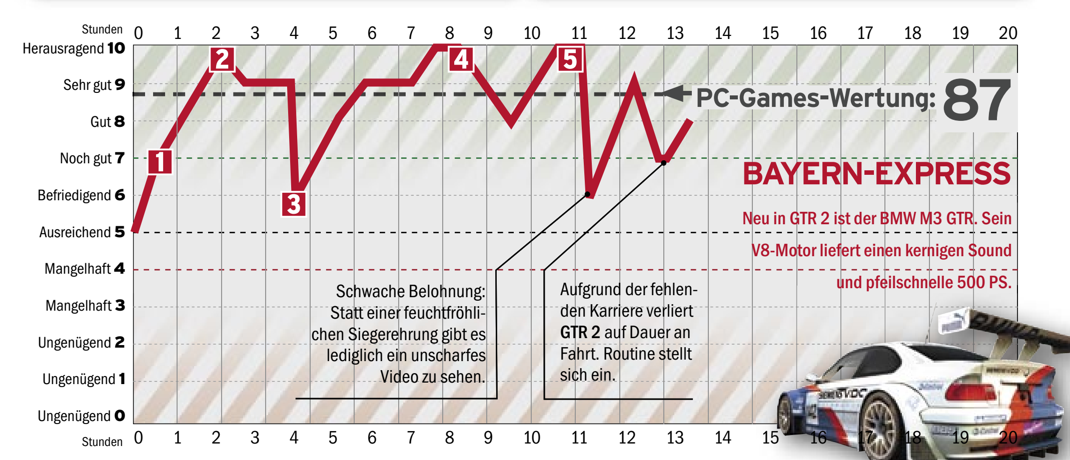
PC Games Motivationskurve
GTR 2: FIA GT Racing Game
EINZELSPIELER 144 FAHRZEUGE +++ 34 STRECKEN



1 Vorbildlich: Eine komplexe Fahrschule erleichtert den Umgang mit den PS-Geschossen. Die Lektionen sind aber recht theoretisch und entsprechend langatmig. Wir hätten uns einen virtuellen Fahrlehrer gewünscht.



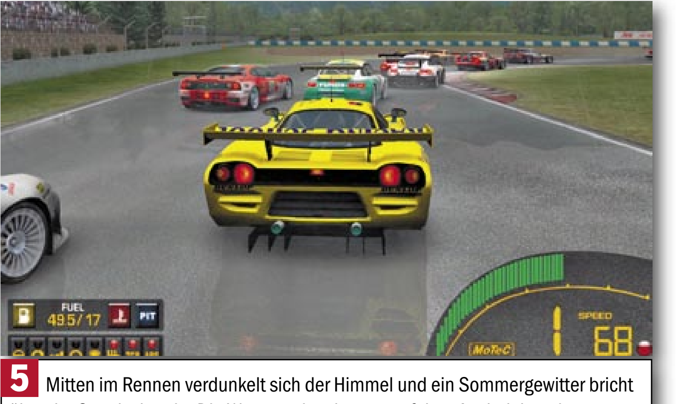
2 Nach ausgiebigem Training steht endlich das erste richtige Rennen in Monza an. Sofort sticht uns die überarbeitete KI ins Auge. Die Gegner kämpfen nicht nur härter als früher, sie spulen auch die Runden nicht mehr so perfekt runter.





3 **ABFLUG** Ein Gegner kracht uns beim Anbremsen in die Seite, dabei explodiert der Motor, das Rennen ist gelaufen.

4 **GUTE NACHT** Bei den 24 Stunden von Spa faszinieren die fließenden Tag-/Nacht-Übergänge.



5 Mitten im Rennen verdunkelt sich der Himmel und ein Sommergewitter bricht über der Strecke herein. Die Wasserspiegelungen auf dem Asphalt begeistern ebenso wie das veränderte Fahrverhalten der Boliden auf nassem Untergrund.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	GTR 2
Testversion:	Version 1.0
Gespielte Minuten:	780 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	13:00
Verkaufspreis:	ca. €49,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	760 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €3,87

Abgesehen von einem einzigen Absturz lief unsere englischsprachige Testversion einwandfrei. Nur bei Regenrennen und Nachtfahrten mit sehr vielen Boliden kam es immer wieder zu größeren Performance-Einbrüchen.



GTR 2: FIA GT RACING GAME
CA. € 49,-
13. SEPTEMBER 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD

„Nie hat es mehr Spaß bereitet, das Heck eines 911er zum Wedeln zu bringen.“

Auf den ersten Blick erinnert **GTR 2** eher an ein Lizenz-Update als an einen echten zweiten Teil. Aber der Eindruck täuscht, denn der Teufel steckt im Detail! Nach ein paar Runden wollen Sie nicht mehr aussteigen. Simbin hat die schier unerreichbar geglaubte Realismus-Messlatte des Vorgängers noch weiter nach oben gehängt und dank des geschmeidigeren Fahrgefühls gleichzeitig Einsteigerfreundlichkeit und Spielbarkeit verbessert. Das wichtigste Kaufargument bleibt für mich aber immer noch das dynamische Wettersystem, das ich in **GT Legends** schmerzlich vermisste. Plötzliche Witterungsumschwünge werden derart glaubwürdig simuliert, dass man tatsächlich den Eindruck gewinnt, auf der verregneten Rennstrecke und nicht in den hoffentlich trockenen eigenen vier Wänden zu sitzen. Und dennoch ist **GTR 2** noch immer eine Autolänge von der Pole Position entfernt. Zu einer perfekten Motorsportsimulation gehört mehr als nur Realismus und eine simple Meisterschaft: nämlich eine motivierende Karriere à la **GT Legends** oder **DTM Race Driver 3**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Simbin
Titel vom selben Entwickler:
GTR | GT Legends
Publisher: 10tacle/Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Komplettes Rennwochenende
Zahl der Spieler: 2 bis 28
Fazit: Spannender Kampf um die Pole Position

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Extrem detaillierte Fahrzeuge, tolles Wetter, unspektakuläre Streckenbegrenzungen
Sound: Realistische Klangkulisse dank kraftvoller Motorensounds
Steuerung: Frei konfigurierbar, hervorragende Force-Feedback-Effekte bei Lenkrädern

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Realistische Rennabläufe
+ Starke Gegner-KI
+ Dynamisches Wettersystem
+ Glaubwürdige Fahrphysik
− Keine Karriere

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**

Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow



UMZINGELT Typisch: Einfach die Buttons hämmern, Kampf gewonnen!

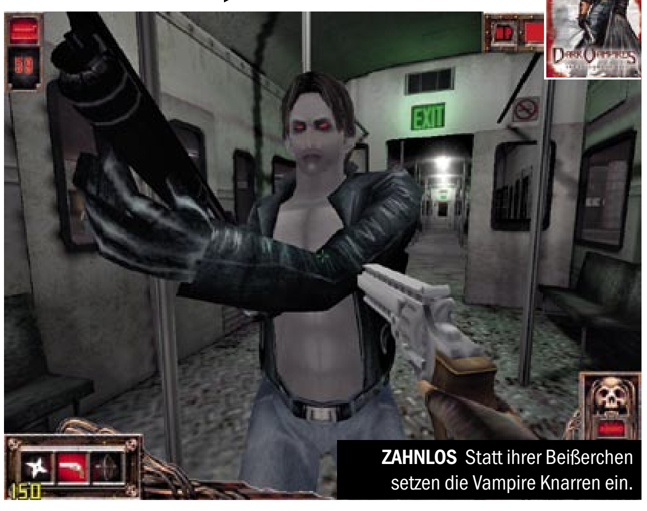


UPGRADES Im Laufe des Spiels verbessert man Waffen und Fähigkeiten.

Experten wissen, was sie meistens bei Spielen zu Kinoerfolgen erwartet: Lieblos zusammengestrickte Produkte, die ob ihrer berühmten Namen ein bisschen Geld in die Kassen spülen sollen. Befürchtungen werden hier wahr: In konsolenlastiger Manier prügelt man sich im neuen **Fluch der Karibik**-Spiel als Jack Sparrow, William Turner und Elizabeth Swann durch ein heilloses Piratenabenteuer, bei dem man weder seinen Verstand einsetzen noch sonderliches Geschick beweisen muss. Es genügt, auf wenige Tasten zu hämmern und die immerzu anstürmenden Gegnerhorden wegzusäbeln. Auf Knopfdruck wechselt man zwischen zwei Charakteren, auch ein Koop-Spiel für zwei Leute an einem Rechner ist möglich. Wirklich steuern lässt sich die Spielfigur aber nur mit einem Gamepad. Etwas Würze bekommt das Gehacke durch die gelungene Grundidee: Jack und William hängen am Galgen; um etwas Zeit zu gewinnen, tischt Sparrow seinen Peinigern ein paar deftige Lügengeschichten auf. So inszeniert er sich als Elizabeths Retter während Barbossas Angriff auf das Gouverneursanwesen – Kenner des ersten Filmes schmunzeln. Dank Jacks Ammenmärchen schnetzelt man sich auch durch teils ungewöhnliche Szenarien und setzt sich sogar im alten China gegen einen Drachen zur Wehr. Bis auf die deutsche Synchronstimme von Johnny Depp hat das Spiel keinerlei Starpower an Bord. Das passt: Grafisch ist es ohnehin ein trübes Gewässer, besonders die Texturen enttäuschen. Noch ärgerlicher: die vielen, vielen Bugs. (fs)

UBISOFT/BETHESDA | 25.07.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **59**

Dark Vampires



ZAHNLOS Statt ihrer Beißerchen setzen die Vampire Knarren ein.

Dieser Ego-Shooter ist der blanke Horror. Statt der auf der Verpackungsrückseite angepriesenen Gruselstory erwartet Sie ein stupider **Moorhuhn**-Klon in 3D, bei dem Sie zehn winzige Levels von je 60 Vampiren säubern sollen. Warum? Wir haben keine Ahnung, **Dark Vampires** lässt den Spieler im Unklaren. Die viel zu sensibel eingestellte Steuerung erschwert die Hatz, was nicht groß ins Gewicht fällt: Die Blutsauger besitzen nicht mal den IQ einer gehirnamputierten Fledermaus und bleiben ständig an Hindernissen hängen. Dafür können die Gegner durch massive Wände feuern. Lassen Sie sich lieber von einem Vampir beißen, bevor Sie sich durch diesen grottenschlechten Shooter quälen. (bb)

INCA GOLD | 14.06.2006 | USK 16 | CA. € 13,- **15**

Hui Buh

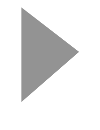




SCHOCKSCHWERENOT Hui Buh erschreckt einen Handwerker.

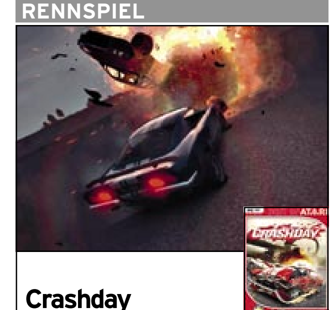
Ach du Schreck! Das Spiel zum gleichnamigen Film **Hui Buh: Das Schlossgespenst** mit Michael „Bully" Herbig kommt nicht mal ansatzweise an die durchaus unterhaltsame Zelluloidvorlage heran. In wenig abwechslungsreichen Levels steuern Sie Hui Buh mithilfe von drei Pfeiltasten über den Bildschirm. Ein Druck auf die Leertaste lässt Gegner zuerst mit den Zähnen klappern und anschließend verschwinden. Die 16 Missionen des „Spuk 'n' Runs" sind in weniger als zwei Stunden durchgespielt; da helfen auch ein paar eigens für das Spiel aufgenommene Sprach-Samples von „Bully" Herbig nicht viel. Ihren Spaß dürften allenfalls jüngere Geisterjäger haben. (cs)

TIVOLA ENT. | 17.07.2006 | USK 6 | CA. € 20,- **49**



Budget

RENNSPIEL



Crashday

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Mit **Crashday** erwartet Sie ein interessanter Mix aus **Juiced**, **Trackmania** und Waffeneinsatz. Je nach Spielmodus ballern Sie die Fahrzeuge der Konkurrenz mit Raketenwerfern und Maschinengewehren von der Piste oder rammen die Gegner zu Schrott. Auch wenn der Arcade-Racer nicht gerade ein Dauerbrenner ist, können Rennspielfans bei diesem Schnäppchenpreis bedenkenlos zugreifen. (bb)

RONDOMEDIA | 30.08.2006 |
USK AB 12 JAHREN
76

FUSSBALL-SIMULATION



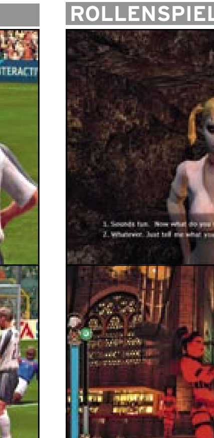
FIFA 06

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/05

Pünktlich zum Anpfiff der neuen Bundesliga-Saison hat Electronic Arts den Preis für seine Fußball-Simulation gesenkt. Trotz bärenstarker FIFA-Lizenz und motivierendem Manager-Modus kann **FIFA 06** dem Platzhirsch **Pro Evolution Soccer 5** nicht ganz das Wasser reichen. Schuld daran sind in erster Linie die unglaubwürdige Ballphysik und die zu schwach agierenden Torhüter. (bb)

ELECTRONIC ARTS | 21.09.2006 |
USK OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG
84

ROLLENSPIEL



Vampire: The Masquerade

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/05

Bloodlines | Bei diesem herausragenden Rollenspiel-Adventure werden Sie über Nacht unfreiwillig selbst zum Vampir. In der atmosphärisch stimmigen Welt decken Sie Intrigen auf, treffen interessante Charaktere, führen viele Dialoge, bewältigen aber auch ausgedehnte Action-Missionen. Positiv sind die vielen Lösungswege. Dem Spiel treiben inzwischen einige (Fan-)Patches die Fehler aus. (as)

PYRAMIDE | 15.08.2006 |
USK AB 12 JAHREN
86

ROLLENSPIEL

Gothic Fan Edition

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 04/01

Ein paar Jährchen hat das deutsche Rollenspiel ja nun schon auf dem Buckel. Das sieht man ihm auch an. Aber spielerisch ist **Gothic** immer noch ein Top-Titel mit fantastischer Spielwelt, glaubwürdigen Charakteren und großer Entscheidungsfreiheit. Die Fan-Edition enthält eine gedruckte Karte, Wallpapers und einen Bildschirmschoner. Die perfekte Ergänzung zu **Gothic 2**, unserer aktuellen Heftvollversion! (fs)

NBG | 31. AUGUST 2006 |
USK AB 12 JAHREN
78

ACTION-ADVENTURE



Harry Potter und der Feuerkelch

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Bis zum Finale gegen Voldemort kämpft man in diesem **Harry Potter** anspruchsvoller als in den Teilen zuvor: Harry, Ron und Hermine wirken vier Zauber, um sich gegen ihre Feinde zu verteidigen. Das macht Spaß. Weniger Spaß macht, dass man jeden Level einzeln durchs Einsammeln von Schilden freischalten muss. Wer sich das ausgedacht hat, gehört in die Kammer des Schreckens gesperrt. (tw)

ELECTRONIC ARTS | 21.09.2006 |
USK AB 12 JAHREN
64

TAKTIK-SHOOTER



Splinter Cell 3: Chaos Theory

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Superspion Sam Fisher schleicht ab sofort für günstige 15 Euro durch sein drittes Abenteuer, in welchem er mal eben den Ausbruch des Dritten Weltkriegs verhindern soll. Auch wenn Innovationen beim Spieldesign ausbleiben, bietet **Splinter Cell 3: Chaos Theory** spannende Unterhaltung für Hobbyagenten an abwechslungsreichen und optisch opulent in Szene gesetzten Schauplätzen. (bb)

RONDOMEDIA | 01.08.2006 |
USK AB 16 JAHREN
85

ECHTZEIT-STRATEGIE



Stronghold 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/05

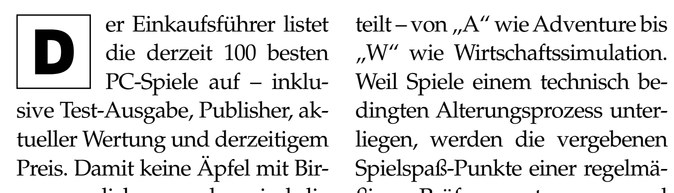
Burgen bauen und Schlachten schlagen: in **Stronghold 2** ist das Ihr täglich Brot. Das Ritterspiel glänzt mit lebendigen Städten, guter Atmosphäre und umfang- und abwechslungsreichen Missionen. Dafür hapert es bei der Spielmechanik, beispielsweise der Gegner-KI, Wegfindung, den Fallen ... Achtung: Der Titel kommt ungepatcht! Das Update sollten Sie sich unbedingt herunterladen. (sw)

PYRAMIDE | 15.08.2006 |
USK AB 12 JAHREN
73

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß





Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist etwas wackelig.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**



Paraworld (NEUZUGANG)
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 50,- | **88**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **87**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **84**



Die Siedler 2: Die nächste Generation (NEUZUGANG)
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage der beliebten **Siedler** 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Dirk Gooding

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **89**

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **85**

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **89**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **86**

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **85**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**

X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht : extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **78**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Stefan Weiß



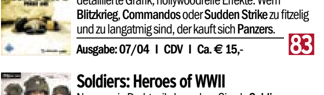
Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **87**



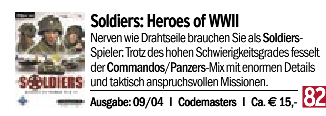
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **84**

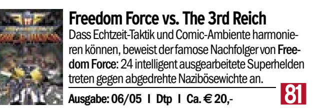


Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **83**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **82**

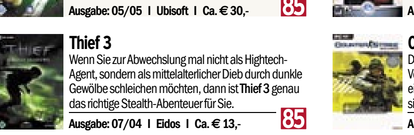




Freedom Force vs. The 3rd Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **91**



Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **89**

Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 45,- | **87**

Half-Life 2: Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **87**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **85**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **85**

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **84**

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **83**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Ansgar Steidle

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **86**

Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | **83**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **83**



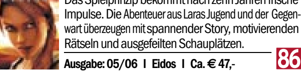
ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **91**



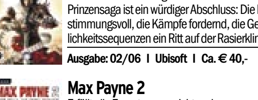
Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **89**





Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**





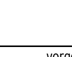
Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **85**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Ansgar Steidle









Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **80**

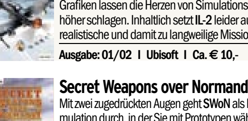
Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**

ACTION – SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold



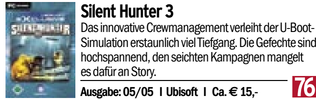


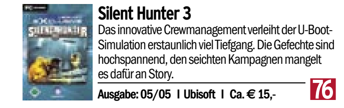
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**





Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**



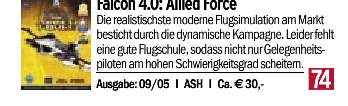


Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **76**



Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.
Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 40,- | **76**





Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß





Geheimakte Tunguska (NEUZUGANG)
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 40,- | **85**

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **84**

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre .
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 45,- | **82**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **81**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **80**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz







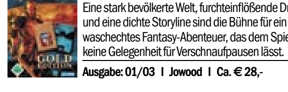
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**



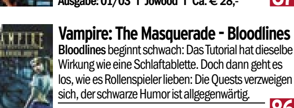


Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **89**





Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **87**

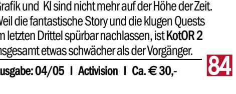




Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **86**







Knights of the Old Republic 2
Grafik und KI sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Weil die fantastische Story und die klugen Quests im letzten Drittel spürbar nachlassen, ist **KotOR 2** insgesamt etwas schwächer als der Vorgänger.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- | **85**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **84**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **81**

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

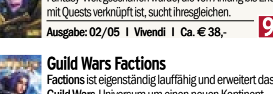
ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz







World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **91**





Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €45,- | **86**





Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **84**



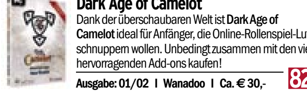


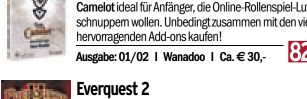


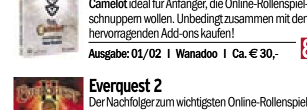
Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **82**

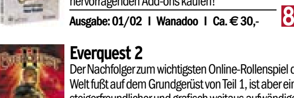


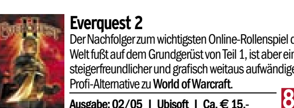


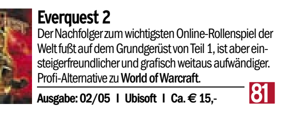


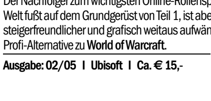














Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **81**

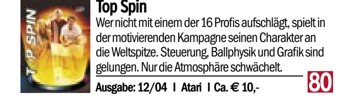
SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig

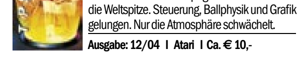
Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**

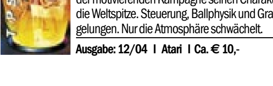
Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **85**

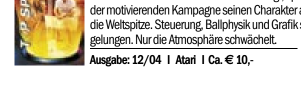
Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **83**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **81**









Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

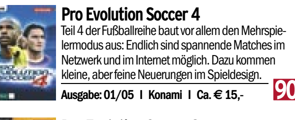
SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig







Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | **90**



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**

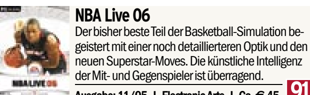


FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

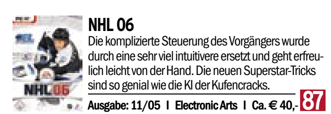
SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Christian Sauerteig



NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**



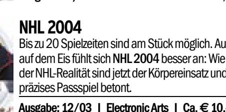
NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**







NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Benjamin Bezold

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **88**





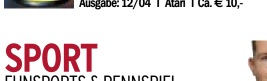
GTR 2 (NEUZUGANG)
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 50,- | **87**





DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **84**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig









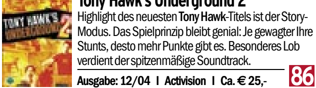
Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**





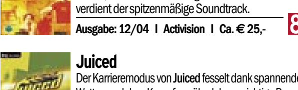
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**







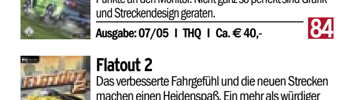
Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



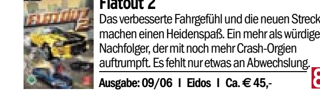




Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**







Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **83**

Versandkostenfreie Lieferung*

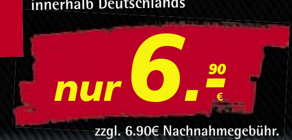
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90

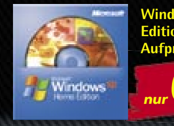
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor





Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99



Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99





Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99





Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon™ X1800GTO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3749



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99





Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 2x250GB SATA 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI© Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner mit Lightscribe
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Soundkarte: Soundblaster X-Fi Xtreme Music
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

[redacted]**2999.-** € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3755



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

AMD Sempron™ 2800+

- Prozessor: AMD Sempron™ 2800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: FOXCONN® K8M890M2MA-RS2H
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, ~~5.1 Kanal~~ Sound, LAN, SATA/Raid, Front USB

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.

Art-Nr. 3731

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99



Intel® Pentium® D 805

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 805 (2x2.66 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® RC410M-L
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X300
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner 16in1 Cardreader
- [redacted] 300W Edler Compucase Midi Tower
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3786

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99



Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- G[redacted] 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3725



Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3726

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99



Intel® Core™ 2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6300 (2x1.86Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASROCK® 775i945GZ
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3746

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99



Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASROCK® 775i945GZ
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3769

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99



Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA© GeForce™ 7950 GX2
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom, 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3727

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99

Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ-Eye Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3785

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

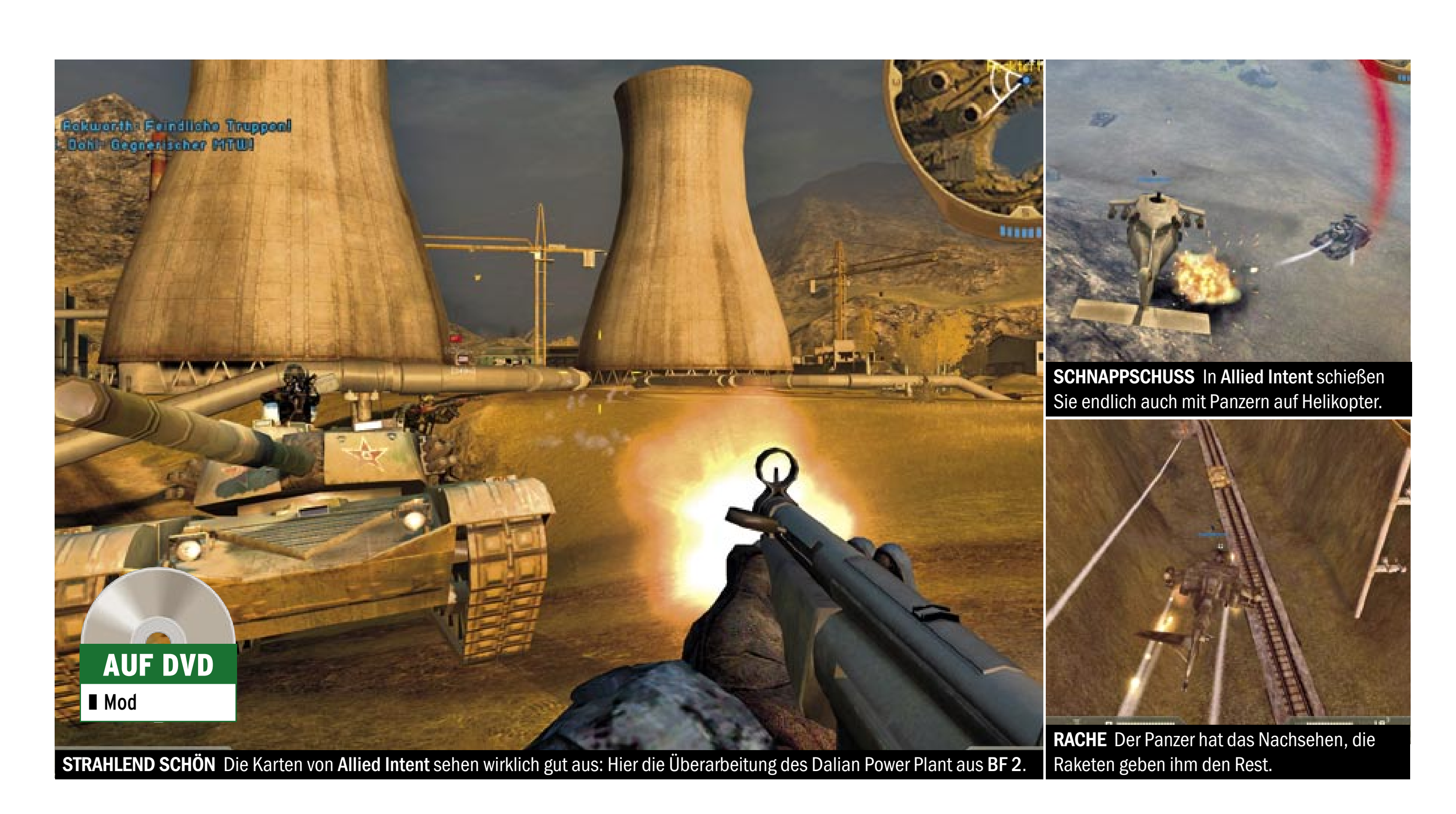






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de



SCHNAPPSCHUSS In **Allied Intent** schießen Sie endlich auch mit Panzern auf Helikopter.

AUF DVD Mod

STRAHLEND SCHÖN Die Karten von **Allied Intent** sehen wirklich gut aus: Hier die Überarbeitung des Dalian Power Plant aus **BF 2**.

RACHE Der Panzer hat das Nachsehen, die Raketen geben ihm den Rest.

Mod des Monats

Battlefield 2

Allied Intent | Schon bei Version 0.2 füllt die Änderungsliste mehrere Seiten. Perfekte Karten und sinnvolle Neuerungen machen den Mod zur Pflicht!

Eisig weht Ihnen der Wind um die Ohren, als Sie in schwindelerregender Höhe über die Pipeline einer Uraniumfabrik balancieren. Das tragbare Mörser-Geschütz lastet schwer auf Ihrem Rücken. Von hier oben haben Sie den perfekten Blick auf die Panzer, die sich am Grund des Canyons ein wildes Feuergefecht liefern. Geschütz aufbauen, zielen, Rückstoß aushalten – schon glüht der erste feindliche Panzer mit der orangefarbenen Sonne um die Wette.

Uran für die Welt

Allied Intent geht in die Extreme – nicht nur, was die Höhe angeht. Die Uraniumfabrik ist lediglich eine der abgedrehten Karten, die die neue **Battlefield 2**-Modifikation **Allied Intent** bietet. In der vorliegenden Version 0.2 sind satte 19 Maps enthalten. Die einen sind ganz neu, die anderen sind überarbeitete Versionen älterer Karten. Dazu gibt es frische Waffen wie zum Beispiel den angesprochenen M224-Mörser, die RPG-7 oder Tränengasgranaten, die den Gegner für eine gewisse Zeit außer Gefecht setzen. Für Pyromanen haben die Entwickler darüber hinaus einen C4-Sprengstoff mit Zeitzünder eingebaut, mit dem Sie richtig schöne Fallen basteln.

Flieger, grüß mir die Sonne!

Natürlich kommen auch Cockpit-Enthusiasten wieder auf ihre Kosten. Für jeden Fan russischer Flieger geht mit der MiG-21 ein Traum in Erfüllung. Mit dem Abfangjäger legen Sie sich auf weitläufigeren Karten wie Oxbow Lakes mit den gegnerischen Mirage III oder der F-16 an. Panzer und andere Kettenfahrzeuge rollen jetzt ein wenig schneller. Das drückt zwar für einige Spieler den Realismusgrad runter, im Test gestaltete sich das Gameplay dadurch aber wesentlich flüssiger. Außerdem haben die Fahrer der Kolosse nun die Wahl zwischen panzerbrechender und spezieller Munition gegen Infanterie. Besonders zielgenaue Piloten holen mit den neuen Stahlmonstern jetzt auch Helikopter vom Himmel.

Hubschrauber gegen Panzer

Die Helikopter brauchen sich indes auch nicht zu verstecken. Statt der langsamen Einzelraketen des Originalspiels haben die Macher von **Allied Intent** den meisten Helikoptern Raketenbehälter spendiert, die gleich eine ganze Ladung Geschosse beinhalten; außerdem fliegen diese jetzt wesentlich schneller. Ein Helikopter ist somit eine noch größere Bedrohung für Leib und Wohl. Auch wenn das Team von **Allied Intent** nur aus zehn Leuten besteht, umfasst die Modifikation eine Menge an Veränderungen. Neue Models und Uniformen sind ebenso hinzugekommen wie runderneuerte Vehikel-HUDs. Jede Karte ist zudem nicht nur im Multiplayer spielbar, sondern verfügt auch über eine Version für den Einzelspieler sowie den DICE-Kooperationsmodus. Die künstliche Intelligenz arbeitete dabei im Test erstaunlich gut. (csc)

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem in diesem Monat. Geben Sie zum Download einfach die fünfstellige Nummer auf www.extreme-players.de ein:
- **BF 2**: US Intervention: **10252**
- **Doom 3**: Hell Island: **10630**
- **HL 2**: Death Match Pro: **10604**

Far Cry: Railways

In dieser riesigen Einzelspielerkarte setzen Sie sich ans Steuer eines kraftstrotzenden Zuges und beharken per Maschinengewehr eine Schmugglerbande.

Väter über 30 müssen sich jetzt nicht mehr zwischen dem PC-Shooter und der Modelleisenbahn entscheiden – jetzt sind beide Hobbys in einem vereint. In der Einzelspielerkarte **Railways** für **Far Cry (dt.)** klemmen Sie sich hinter das Steuer eines tonnenschweren Zuges und bahnen sich mit dem Monstrum einen Weg über eine dicht bewaldete Insel. Natürlich sind Sie dort nicht allein: Schmuggler halten das Eiland besetzt, auf dem neben illegaler Hehlerware auch noch sieben wertvolle Artefakte lagern. Als Held aus echtem Schrot und Korn geben Sie den Schmugglern was auf die Finger. Dazu benutzen Sie am Anfang der Karte den Zug und begeben sich nach dem Start des Vehikels direkt an das anmontierte Maschinengewehr und beharken die anrückenden Feinde. So kämpfen Sie sich von Artefakt zu Artefakt vor. Da der Zug aber schließlich entgleist, sind Sie irgendwann in bester **Far Cry (dt.)**-Manier zu Fuß durch den Dschungel unterwegs. Ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel ... (csc)

Far Cry (dt.): Railways

AUF DVD Mod

DER ZUG FÄHRT EIN Mit dem Maschinengewehr, das fest auf dem Zug montiert ist, machen Sie den Schmugglern Dampf.

Age of Empires 3

Rising Sun | Das Empires-Universum bekommt eine neue Zivilisation. In dieser Modifikation streben Sie mit den Japanern nach der Weltherrschaft.

In der **Age of Empires 3**-Modifikation **Rising Sun** befehligen Sie eine neue Zivilisation – die Japaner. Die Entwickler wollen eine komplette Kampagne rund um das Reich der aufgehenden Sonne gestalten. Die erste Veröffentlichung kann sich bereits sehen lassen: Neue Einheiten wie Samurai, Shaolin-Mönche oder Ninjas beleben das Spielfeld. Passend zu den japanischen Gegebenheiten bindet der Mod auch Nippon-Politiker und Technologien ein. Durch die Meiyo-Aufrüstung steigen zum Beispiel die Lebenspunkte aller Einheiten an. Darüber hinaus haben sich natürlich das Aussehen und die Icons sämtlicher Einheiten und Gebäude geändert.

Die Entwickler achten darauf, dass sich ihr Mod so weit wie möglich an historischen Sachverhalten orientiert – so ist die japanische Zivilisation im Spiel weit stärker als andere Parteien auf Holz angewiesen. Deshalb bauen Sie als zusätzliches Gebäude eine Bambusfabrik. Ähnlich wie die Banken aus dem Hauptspiel kontinuierlich Geld hervorbringen, wirft die Bambusfabrik in regelmäßigen Abständen Holz ab und hält so den Baukreislauf in Schwung. Größtmögliche Detailtreue haben sich die Leute der Dutch Strike Force und von Imagine auch bei der Tonkulisse auf die Fahnen geschrieben: Alle Einheiten-Meldungen wurden von gebürtigen Japanern in einem Studio aufgenommen. (csc)

Age of Empires 3: Rising Sun

AUF DVD Mod

KARATE Fernöstliche Kampfkunst gegen westliche Reiter – die japanischen Ninjas kennen keine Gnade.

Gothic 2: Die besten Mods

Von kleinen Gartenarbeiten bis zu groß angelegten Schlachten: Die Modding-Gemeinde hat sich auch für das Kult-Rollenspiel Gothic 2 mächtig ins Zeug gelegt. Wir stellen Ihnen die besten Mods vor – für größtmöglichen Spielspaß mit unserer Vollversion.

Voraussetzungen

Für fast alle Mods brauchen Sie neben dem eigentlichen Spiel **Gothic 2** noch das Erweiterungsprogramm **Die Nacht des Raben**, welches Sie in diesem Monat auf der Heft-DVD unseres Schwestermagazins PC Action finden. Am Hauptspiel ohne Add-on sind leider außer einem Texturwechsel (siehe Enhanced Texture Pack, Seite 149) keine Modifikationen vornehmbar.
Achten Sie außerdem darauf, dass Sie den aktuellen Patch auf Version 2.6 installiert haben. Alternativ genügt auch die Gold-Version des Spiels. Danach steht Ihnen die Tür zur Installation der Modifikationen offen.

Installation

Haben Sie sich einen der Mods ausgesucht, starten Sie die entsprechende Datei aus dem Menü unserer Heft-DVD. Das Installationsprogramm wird Sie dann nach dem aktuellen Verzeichnis von „Gothic2: Die Nacht des Raben" fragen. Ist der Pfad gefunden und die Installation abgeschlossen, starten Sie den Mod über einen Startmenü-Eintrag im Verzeichnis „Gothic2\Modifikationen".

Und worum geht's?

Ein paar Hauptthemen schlängeln sich durch die Menge von Modifikationen, die für **Gothic 2** zu haben sind. Wie Sie schon bei unserem ersten Beispiel (**Piraz Stories**) sehen, sind Piraten-Mods recht beliebt. Anscheinend liegen die Augenklappenträger den Moddern sehr am Herzen. Auch das einfache Fußvolk findet Gehör. Anstatt strahlender Helden in glänzender Rüstung spielen Sie in den Mods oft den kleinen Praktikanten oder den geschundenen Bauernjungen. Dann ist es Ihre Aufgabe, den Geknechteten zum lang ersehnten Recht zu verhelfen.
Fast alle Modifikationen nehmen dabei Änderungen an der Spielbalance vor. Neue Rüstungen, Nichtspielercharaktere oder Häuser sind die größten Eingriffe. Oft ändern sich lediglich die Werte von Schwertern, Zaubersprüchen oder der Preis von Handelswaren. Im Folgenden ein Überblick über die besten Mods für **Gothic 2** und **Die Nacht des Raben**. (cb)

Schiff ahoi: Piraz Stories und Piratenleben

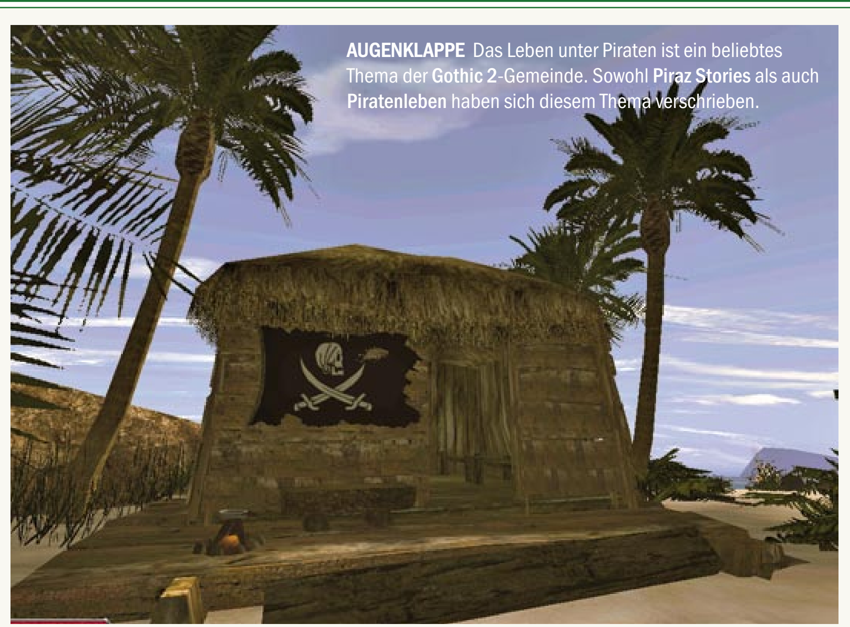
In diesen beiden Mods führen Sie das wilde Leben eines raubeinigen Seeräubers. Wenn das mal gut geht!

Piraz Stories

Frisch von einem erfolgreichen Beutezug heimgekehrt, wollen Sie sich die verdiente Erholung gönnen. Aber Pustekuchen! Die Miliz macht ordentlich Ärger. Noch dazu haben Ihre Mitpiraten alle das ein oder andere Problemchen. **Piraz Stories** spielt auf einer autarken Insel mit üppiger Vegetation und jeder Menge schrägen Charakteren. Später rauben und brandschatzen Sie auch noch auf einem zweiten Land.

Piratenleben

Als Rhen haben Sie sich per Schriftrolle an einen Strand vor Khorinis teleportiert und wollen Pirat werden. Der Anführer Käpt'n Greg hat ein paar Aufgaben, die Sie für ihn erledigen sollen. Sind Sie in die Runde der Piraten erst einmal aufgenommen, erwarten Sie in den späteren Kapiteln spannende Quests rund um Rum und schmutzige Lieder. Der Aufbau der Geschichte und die Quests sind für **Gothic 2**-Fans ein Muss!



AUGENKLAPPE Das Leben unter Piraten ist ein beliebtes Thema der **Gothic 2**-Gemeinde. Sowohl **Piraz Stories** als auch **Piratenleben** haben sich diesem Thema verschrieben.

Shady Midnight

Mal eine Nacht auf einer richtigen Burg verbringen. Da haben Sie wohl ein bisschen zu lange geschlafen!

Sie wachen inmitten der alten Burg im Minental auf. Ihr erster Auftrag: Zum Befehlshaber laufen, einem gewissen Sylvio. Sylvio? Im Festsaal der Burg im Minental? Ganz recht, die Welt von **Gothic 2** hat in den letzten 15 Jahren eine Menge Veränderungen erfahren.
Als Sie damals die Tore zur Burg geöffnet und damit den offenen Kampf zwischen Orks und Paladinen gestartet haben, nutzte eine dritte Partei ihre Chance. In der leer stehenden Burg haben sich Söldner einquartiert. Da Sie im Moment nichts anderes vorhaben, schließen Sie sich kurzerhand den wilden Gesellen an. Wer hier mitspielen will, muss aber eine Reihe von abenteuerlichen Aufgaben über sich ergehen lassen. Ihr Weg führt Sie dabei durch ein völlig verändertes Minental ohne Orks, dafür aber mit Canyons, Wüsten, einem Dschungel und einem Fischerdorf. Wenn Sie aufmerksam durch diese Welt streifen, finden Sie auch einen unterirdischen Menschenfriedhof.
Die Demo umfasst zwei Kapitel, im Hauptmod soll es fünf geben. Eine sehr gute Sprachausgabe unterstreicht die Atmosphäre. Zudem sind fast alle Menüs überarbeitet worden und haben ein neues Aussehen. Alles in allem ein sehr gelungener und ambitionierter Mod, bei dem sich auch ein Blick auf die endgültige Version lohnen wird.



SCHOSSGESCHICHTEN In der Burg im Minental hat sich einiges verändert. Finden Sie heraus, was es in den Canyons und Wüsten noch zu entdecken gibt.

Exodus

Wem am Landleben nicht nur der Stallgeruch mächtig stinkt, der fühlt mit dem Helden dieses ungewöhnlichen Mod herrlich mit.



AGRI-KULTURELL In **Exodus** geht es vordergründig um Landwirtschaft. Felder bearbeiten, Beeren pflücken. Aber da ist noch mehr ...

Der **Exodus**-Mod, dessen Demo Sie auf unserer DVD finden, ist in vielerlei Hinsicht etwas Besonderes. Das Setting ist ein ganz anderes, als Sie es gewohnt sind. Als Sohn eines Bauern haben Sie in bester Tradition jede Menge landwirtschaftlicher Quests zu erfüllen – pflücken Sie Beeren für Muttis Kompott, erledigen Sie die bösen Ratten, passen Sie auf die Schafe auf. Eigentlich wollen Sie aber etwas ganz anderes, denn das Leben eines Bauern ist nichts für Sie und Ihren Avatar Faros.
Neben dem herausragenden Setting und Umfang dieses Mods haben die Macher auch das Skill-System von **Gothic 2** überarbeitet. Um die Kampffähigkeit zu verbessern, benötigen Sie nicht nur einen Lehrer, sondern auch entsprechende Praxiserfahrung. Damit Sie Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Einhandwaffen verbessern, sollten Sie dafür sorgen, dass die lokale Tierwelt vermehrt mit Ihrem Schwert in Kontakt kommt. Je mehr Sie mit dem Schwert austeilen, desto besser werden Sie im Umgang mit der Klinge.
Insgesamt ist dieser Mod auch aufgrund der sehr witzigen Sprachausgabe und der detailreich gestalteten Welt auf jeden Fall eine Empfehlung wert.
Hinweis: Bitte installieren Sie zuerst den Mod, dann die Sprachausgabe und zuletzt den Patch!

Jaktyl

Im Lande Jaktyl ist die Angst vor dem Schwarzen Magier an der Tagesordnung. Da fehlt natürlich ein richtiger Held.

Das epische Intro erzählt von den Schrecken, die der Schwarze Magier über die Menschen brachte. Klar, dass es schließlich Ihre Aufgabe ist, ihm Einhalt zu gebieten.
Doch zunächst haben Sie ganz andere Probleme: Sie erwachen ohne jede Erinnerung, und was noch ungünstiger ist, ohne Waffe im Wald um Jaktyl, der mit wilden Tieren nur so gespickt ist. Haben Sie sich durch die lokale Tierwelt geschlagen, treffen Sie an einem Turm auf ein Jäger-Quartett. Die Weidmänner erzählen Ihnen von den schrecklichen Taten des Schwarzen Magiers. Sie beschließen, in der Stadt Jaktyl weiter nachzuforschen und Abhilfe zu schaffen.
In der Stadt angekommen, gilt es, durch die Erfüllung der Quests Ansehen und Level zu steigern sowie einer Gilde beizutreten.
In den insgesamt vier Kapiteln dieses herausragenden Mods fühlen Sie sich wie in **Gothic** heimisch, die innovativen Neuerungen bereiten jede Menge Spaß. So können Sie nun auch aus Giftpilzen Pfeile mit entsprechend negativer Wirkung zimmern, Erz schmelzen und zeitweise Ihre Attribute steigern. Die dramatische Entwicklung um die Vergangenheit des Schwarzen Magiers stellt Sie vor schwierige Prüfungen und führt Sie nicht nur durch Wald und Canyon, sondern schließlich sogar zu einer Stadt der Untoten.



▲ **SESAM** Mit einem schlauen Sprüchlein kommen Sie hier nicht herein. Da bedarf es schon einigem mehr.
▼ **TÜRSTEHER** Auch dieser Eingang ist nicht so einfach zu benutzen. Der Goblin lässt Sie nicht rein. Vielleicht reagiert er ja, wenn Sie Ihr blitzendes Schwert zücken?

Fight Contest

In diesem Mod gibt es zwar keinen gleichnamigen Club, aber Kämpfe!

Es gibt solche und solche **Gothic**-Spieler. Die einen wandern am liebsten den ganzen Tag durch den Pixel-Wald und pflücken Heilwurzeln und Goblinbeeren. Die anderen juckt es schon in den Fingern, wenn sie einen Ork nur vom weiten sehen. Falls Sie zur letzten Gruppe gehören oder wenn Sie des Rennens, Redens und Rätselns müde sind, wird dieser Mod Ihnen sehr gefallen. Im **Gothic 2 Fight Contest** messen Sie sich mit Ihren Gegnern. Der Kampfring ist dabei das Gelände der alten Burg im Minental. Die bevorzugte Waffe: natürlich das Schwert. Sind die Kämpfe am Anfang noch recht einfach, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad mit jedem Sieg. Pro Runde kommen mehr und mehr Feinde hinzu. Am Ende jeder größeren Etappe wartet ein riesiger Boss-Gegner auf Sie. Für jeden erledigten Kontrahenten erhalten Sie Punkte. Ihre Punktzahl können Sie dann nachher online mit den Highscores anderer Kämpfer vergleichen. Als kleiner Ansporn: Der Rekord auf der leichtesten Stufe liegt im Moment bei 68.750 Punkten! Halten Sie sich also ran!

Das Leben leichter machen: New Rebalancing Mod

Auch wenn echte Fans das gar nicht gerne hören: Gothic 2 ist vielen Spielern zu schwer. Dieser Mod schafft Abhilfe!

Ein großer Kritikpunkt an **Die Nacht des Raben**: Selbst fortgeschrittene Spieler sehen das Gras viel zu häufig von unten. Um dem horrenden Schwierigkeitsgrad etwas Abhilfe zu schaffen, hat Autor Thorsten Wahner diesen Mod programmiert. Allerdings geht es nicht darum, das Spiel möglichst einfach zu gestalten. Herausforderungen gibt es auch so noch. Zunächst einmal verändert der Mod einige Waffeneigenschaften. Die Gildenwaffen und selbst geschmiedeten Waffen sind jetzt deutlich stärker, Waffen wie die Berserkeraxt haben ein wenig Schaden eingebüßt. Auch einige Zaubersprüche brauchen nun weniger Mana (Heiliger Pfeil zum Beispiel nur noch 5 anstatt 10 Mana). Außerdem wurden einige logische Fehler ausgemerzt, zum Beispiel Drachenjäger, die mit der Rüstung eines Paladins in den Kampf ziehen, obwohl diese noch nirgendwo erhältlich ist. Detaillierte Infos zu den Veränderungen finden Sie in der beiliegenden Readme-Datei!

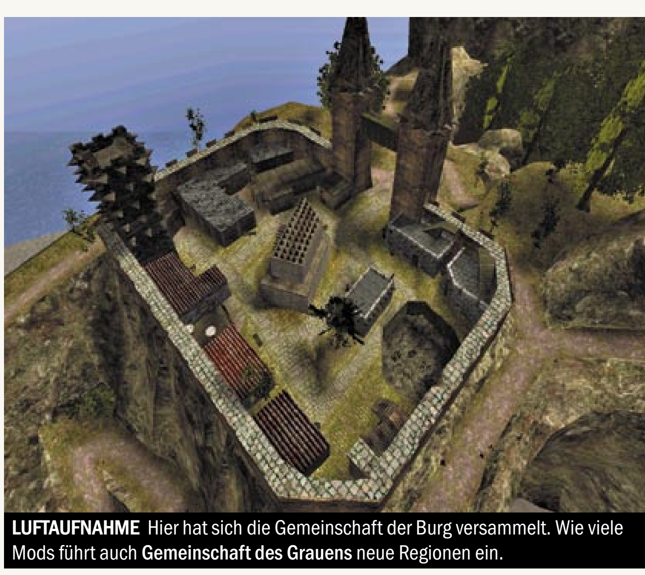


AM BODEN Dank dem **New Rebalancing Mod** sollten Sie solch ein Bild nicht mehr ganz so oft sehen. Der hohe Schwierigkeitsgrad wird abgeschwächt.

Gemeinschaft des Grauens

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte – und das sind in diesem unterhaltsamen Mod Sie.

Eine kleine Burg auf einer autarken Insel ist Schauplatz dieses gelungenen Mods. Sie haben die Wahl, sich einer von zwei Gilden anzuschließen: den Söldnern oder den Banditen. In der Stadt lernen Sie eine Vielzahl sehr individueller Charaktere kennen. Wie üblich haben die Nichspielercharaktere auch jede Menge lohnenswerte Quests für Sie.
Ähnlich wie im Hauptspiel müssen Sie für beide Gilden eine recht umfangreiche Aufnahmeprüfung absolvieren. Sehr gut: Bei beiden Gilden können Sie den Weg eines Magiers oder eines Kämpfers einschlagen. Darüber hinaus erfreuen Sie sich in der Umgebung an der gesamten Bandbreite der **Gothic**-Quests: Tiere töten und verwerten, bei einem Bauern Erntehelfer sein, verschwundene Freunde finden, um nur einige der zahlreichen Aufgaben zu nennen.
Im Verlauf der Geschichte erforschen Sie auch die Vergangenheit des Eilands, heben einen Schatz und schaffen letztendlich Frieden auf der von Streit und Zwist zerrütteten Insel. Aber Achtung: Unterschätzen Sie nicht das vermeintlich schwache Geschlecht!
Zu den Features dieses interessanten Mods gehört neben dem typischen **Gothic 2**-Feeling ein dynamischer Schwierigkeitsgrad – die feindliche Tierwelt um die Burg herum passt sich Ihrer Stärke an.
Hinweis: Installieren Sie erst den Mod und dann die Sprachausgabe.



LUFTAUFNAHME Hier hat sich die Gemeinschaft der Burg versammelt. Wie viele Mods führt auch **Gemeinschaft des Grauens** neue Regionen ein.



HOLDE WEIBLICHKEIT Nicht nur Männer, auch Frauen haben sich in die Gemeinschaft begeben. Eva ist die Schlüsselfigur zur Lösung vieler Rätsel.

Blood Night

Blut geleckt: Hier verwandeln Sie sich in einen waschechten Vampir.

Im Original-**Gothic 2** müssen Sie ohne die charmantesten aller Unterweltwesen auskommen: Vampire. Dieser Mod macht aus Ihrem Helden unfreiwillig einen sympathischen Lichtscheuen – zwar ohne markante Eckzähne, aber dafür mit Mana- und Lebensenergie-Regeneration. Auf die besonderen physiologischen Eigenschaften von Vampiren wurde in **Blood Night** großer Wert gelegt. Achten Sie also darauf, dass Sie tagsüber nie ohne den entsprechenden Umhang durch die Welt wandern, sowie auf einen hinreichenden Zufluss an leckerem, gesunden Blut. Denn sonst haben Sie ganz schnell Ihren letzten Atemzug als untoter Geselle getan. Sie schließen sich im Laufe des Mods einer von zwei Vampirgilden an und erledigen dort Ihre Aufträge. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich dabei regeln, indem Sie die Magd auf dem Marktplatz ansprechen. Die Geschichte stellt Sie schließlich vor die Wahl: Lassen Sie sich vom Vampirismus heilen? Treten Sie wie im Hauptspiel gegen den gefährlichen untoten Drachen an? Oder verfallen Sie ganz der dunklen Seite und begeben sich daran, die gesamte Menschheit auszurotten? Wie Sie sich auch entscheiden, mit diesem Mod werden Sie für einige Stunden sehr viel Spaß haben. Am besten in abgedunkelten Räumen spielen.



BRUDERSCHAFT Als Vampir schließen Sie sich einer von zwei Gilden an. Neben einer hübschen Kutte bekommen Sie auch schlagkräftige Spezialfähigkeiten.

Gestrandet

Inselspaß, die Vierte: Diesmal ist das Wetter schuld.

Typische Situation: Man mietet sich ein schniekes Boot, will längst verloren geglaubte Schätze heben und zu unsterblichem Ruhm gelangen! Und dann kommt so ein blödes Mistwetter dazwischen und auf einmal sitzt man auf einem gottverlassenen Eiland mit ausgesprochen feindlicher Fauna fest.
Und genau darum geht es in dem Mod **Gestrandet**. Auf der liebevoll gestalteten Insel finden Sie nach einigen Erkundungen noch zwei Einsiedler und ein paar Piraten. Die Seeräuber wollen alsbald in See stechen. Klingt nach der Lösung Ihres Problems. Allerdings kommt da noch eine Kleinigkeit dazwischen. Nach circa zwei Stunden Spielzeit fliehen Sie dann endlich von der Insel, die extra für diesen Mod erstellt wurde.

Dunkle Magie

Paladine und Magier zu harmlos: Hier geht es zur dunklen Seite!



MAGISCH Narsus an Xardas' Turm führt Sie in die Geheimnisse der dunklen Magie ein.

Dunkle Magie erweitert die Welt um neue Quests, Tiere, Rüstungen, Sprüche sowie um zwei neue Gilden: Haben Sie die entsprechenden Prüfungen abgelegt, können Sie auch auf den Spuren eines Dunkelmagiers und Dunkelkriegers wandern. Sprechen Sie am Anfang mit Narsus, der Sie vor Xardas' Turm erwartet. Die Quests unterscheiden sich für die beiden Gilden und erstrecken sich über das ganze Spiel.

Das Mirandadorf

In diesem Mod klettern Sie die Karriereleiter hoch wie Lisa Plenske.



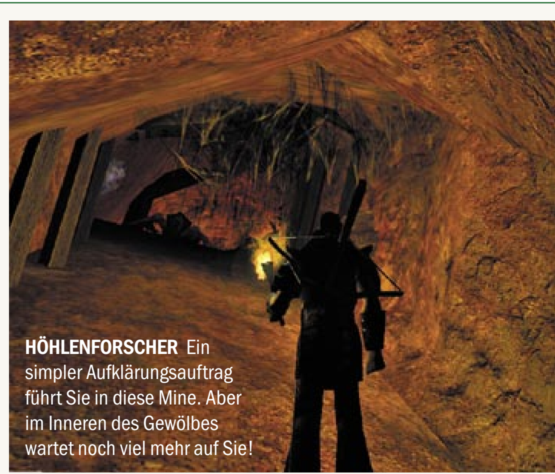
QUASSELSTRIPPE Von überallher bekommen Sie als Praktikant Anweisungen. Wollen Sie in der Hierarchie aufsteigen, sollten Sie tunlichst gehorchen.

►INFOS Die Torwache sagt Ihnen, wie es im Lager läuft.
◄ EINSTELLUNG Hier versammeln sich die neuen Praktikanten zum Vorstellungsgespräch.

Im Mirandadorf versuchen Sie, sich als frisch angenommener Praktikant erst einmal einzuleben. Laut dem bunten Hochglanzprospekt erwartet Sie während des Praktikums eine abwechslungsreiche Beschäftigung in einer modernen Umgebung – doch es kommt natürlich ganz anders.
Während Ihr Besitz verkauft und das Tor als reine Vorsichtsmaßnahme verschlossen wird, klärt der Pförtner Sie zumindest darüber auf, dass Sie bitte auf alle Annehmlichkeiten verzichten mögen. Na gut, der Praktikant von heute ...
Doch noch während Sie sich haarsträubende Geschichten über Kreuzungen von Nadel- und Obstbäumen anhören („etwas harzig, aber sehr nahrhaft"), erkennen Sie, dass alle Praktikanten mit Hustensaft unter Drogen gesetzt werden. Klar, dass hier viel mehr im Argen liegt: Eine Reihe von Praktikanten ist vor einiger Zeit spurlos verschwunden, was im Dorf aber keinen weiter zu interessieren scheint.
Um der Sache auf den Grund zu gehen, müssen Sie zum Inneren Kreis des Dorfes gehören. Dafür sind zahlreiche Prüfungen und Rätseln im besten Adventure-Stil erforderlich. Reden Sie mit den anderen Praktikanten und den Dorfbewohnern, um mehr über das Mirandadorf und seine Riten zu erfahren.
Basteln Sie sich Ersatzschlüssel, mischen Sie heimlich Getränke, setzen Sie Ihre Leidensgenossen unter Drogen und finden Sie das Gegenmittel zu einem Ritualtanz mit Gummihuhn. Eine ungemein spaßige und fordernde Geschichte – ganz ohne Kampf, mit herrlich abgedrehten Charakteren und jeder Menge ironischer Seitenhiebe.

G

Kampf um die Bruderschaft – Das Erbe der Götter



HÖHLENFORSCHER Ein simpler Aufklärungsauftrag führt Sie in diese Mine. Aber im Inneren des Gewölbes wartet noch viel mehr auf Sie!

Nachtwächter in einer Mine klingt unspektakulär? Ist es aber nicht.

Das Team von Blackstar Studios hat eine besonders ambitionierte Modifikation erstellt – inklusive eigener Musik und gut gemachter Videosequenzen. Sie steuern fünf Jahre vor dem Beginn des ersten Teils der **Gothic**-Reihe einen Gardisten, der über die Geschehnisse in einer Erzmine am Minental der alten Burg wachen soll.
Doch in Ihrer Gier haben die Besitzer zu tief graben lassen – die Mine stürzt ein. Nun ist es an Ihnen, einen zweiten Ausweg aus dem Bergwerk zu finden. Natürlich gelingt das nicht ganz ohne Probleme, von denen die Minecrawler das geringste Übel darstellen. Ein Abenteuer steht bevor!
Neben der gelungenen grafischen Gestaltung der verwinkelten Gänge der Mine überzeugt die humorvolle Sprachausgabe dieses Mods. Das typische **Gothic**-Feeling kommt ohne weiteres auf, denn die Nichtspielercharaktere, die Sie auf dem Weg treffen, halten die eine oder andere lukrative Quest für Sie parat ...
Wenn Sie sich aus der Mine befreit haben, bietet dieser Mod eine Vielzahl neuer und teilweise riesiger Schauplätze. Auch ein paar neue Gilden und Waffen haben die Entwickler der Spielwelt hinzugefügt. Für **Gothic 2**-Spieler etwas ungewöhnlich: Das Handelssystem in diesem Mod basiert auf Erz.
Hinweis: Die Sprachausgabe dieses Mods müssen Sie leider separat installieren.

Darf es auch ein bisschen mehr sein?

Unter der Flut von Gothic-2-Mods konnten wir natürlich nur einen Teil auswählen. Auch diese hier sollten Sie sich einmal ansehen:

Enhanced Texture Pack

Mittlerweile hat die **Gothic 2**-Engine schon ein paar Jahre auf dem Buckel und die einst horrenden Hardware-Anforderungen erscheinen moderat. Somit ist Luft für detailliertere Boden-Texturen, wie sie das **Enhanced Texture Pack** präsentiert. Kopieren Sie einfach die „textures_postal.vdf" ins Data-Verzeichnis Ihres **Gothic 2**-Installationspfades! Danach starten Sie wie gewohnt das Spiel. Für die meisten Boden-, Landschafts- und Gebäudetexturen wurden Verbesserungen vorgenommen. Auch die Texturen von Monstern, vor allen Dingen die der Drachen, wurden überarbeitet. Wer also in Vorfreude auf die Grafikpracht von **Gothic 3** sein altes Lieblingsspiel aufpolieren will, greift hier ungesehen zu.

Bumshak

Als **Gothic 2**-Spieler kennt man Orks ja meist nur von einer Seite: von vorne, mit gezogener Waffe und unfreundlichem Gesichtsausdruck. Letzteres hat sich auch in dem Mod **Bumshak** nicht verändert – dafür wechseln Sie die Seiten und durchleben die Charakterentwicklung des jungen Orks Bumshak.
Dieser beginnt seine Karriere bei der Horde als einfacher Späher mit entsprechend simplen Aufträgen – Kräuter sammeln, Tiere töten, Leichen finden. Mit der Zeit ändert sich das aber und als Krieger rechnen Sie dann schließlich mit all den Drachenjägern aus dem Originalspiel ordentlich ab. Magie bleibt Ihnen als Grünhaut zwar vorenthalten, dennoch macht dieser actionreiche Mod eine Menge Spaß.

Der Pakt des Bösen – Die Vorgeschichte

Dieser Mod ist nicht nur die Vorgeschichte zum geplanten Mod **Pakt des Bösen**, sondern auch eine Kombination der häufigsten Mod-Themen: Sie sind auf einer abgelegenen Insel, auf der Sie vor allem bei der Feldarbeit aushelfen. Regiert wird Ihr Heimatdorf Ardamos von einem arroganten Großbauern. Schnell haben Sie das satt und suchen nach einem Weg, nach Khorinis zu gelangen. Gott sei Dank gibt es die Möglichkeit einer Überfahrt ...
Das Mod-Team hat auch Feinschliff am eigentlichen Gameplay vorgenommen. So wurden einige Tiere neu texturiert und der Dorfumgebung neue Pflanzen hinzugefügt. Sie bauen sich sogar Ihren eigenen Bogen samt Pfeilen.

Die Siedler 2

Auch im Remake Die nächste Generation kommen die beliebten Siedler wuselig und putzig daher – und haben es doch faustdick hinter den Ohren! Wir zeigen Ihnen, was angesagt ist, damit die Wirtschaft floriert, Straßen nicht verstopfen und Ihre Recken den Gegnern das Fürchten lehren.

Zu Spielbeginn

Darauf können Sie bauen ...

Erhöhen Sie zu Beginn des Spiels die Transportpriorität von Baugütern (Brettern und Steinen), damit Ihre Gebäude ohne große Verzögerungen fertiggestellt werden. Jäger und Fischer bieten zunächst die einfachste Möglichkeit, den Bergarbeitern Nahrung zu beschaffen. Gibt es Steine in der Nähe? Der Steinmetz ist grundsätzlich attraktiver als das Granitbergwerk, denn die Jungs von der Zeche brauchen Futter – der Steinklopper nur herumliegendes Geröll.

Platz da!

Bei den meisten Karten finden Sie sofort üppige Holzvorkommen. Roden Sie die Wälder, um mehr Bauplatz zu schaffen. Bauernhöfe sind eine enorm wichtige Basis für die Rohstofflieferung: Zur Produktion von Bier, Schweinefleisch, Eseln und Brot benötigen Sie schließlich Getreide. Die Höfe selbst brauchen vor allem eins: Platz. Achten Sie also darauf, dass Ihr Farmer genügend Raum hat – unter drei Äckern pro Bauernhof ergibt der aufwendige Bau wenig Sinn. Richten Sie Ihre Siedlung so ein, dass voneinander abhängige Teilnehmer am Wirtschaftskreislauf eng beieinander liegen: Sägewerk und Förster platzieren Sie am besten in Sichtweite des Holzfällers. Die Eisenschmelze errichten Sie, sofern das möglich ist, gleich bei den Kohle- und Eisenbergwerken. Sie beliefert anschließend Schmiede und Schlosserei, die Sie direkt auf die nächste freie Fläche setzen. So sparen Sie nicht nur Zeit, sondern Ihre gesamte Wirtschaft funktioniert durch kurze Wege auch viel effizienter.

Im Spielverlauf

Ratatazong, weg ist der Balkon!

Neu und praktisch: Wenn Sie im Spiel ein Gebäude abreißen, erhalten Sie die Hälfte der Baukosten gutgeschrieben. Zwar herrscht eher selten ein Mangel an Brettern und Steinen, logistisch kann es aber von Vorteil sein, bei Engpässen Gebäude, die keine Rohstoffe mehr abbauen, niederzureißen; das Nachrichtensystem informiert Sie, welche das sind.

Alles ins Lager feuern

Bauen Sie mit der Expansion Ihres Reiches Lagerhäuser und nutzen Sie das indirekte Waren-Management. Nach der ersten Aufbauphase lassen Sie im Hauptgebäude keine Baumaterialien mehr annehmen, sondern leiten sie über die günstiger gelegenen Lagerhäuser. Analog verfahren Sie mit Waffen und Bier: ab damit in ein frontnahes Lagerhaus. Achten Sie rechtzeitig darauf – das Auslagern von fünfzig Schilden und Schwertern wirft Sie zurück, wenn Sie sie bei Bedarf nicht zur Verfügung haben.

Alle Wege führen nach Rom?

Fast noch wichtiger als Rohstoffe und Kampftaktiken sind klug gebaute Wege in Ihrer Siedlung, damit die Siedler und Waren schnell ans Ziel gelangen. Konstruieren Sie eine Hauptstraße mit durchdachten Abzweigungen – vermeiden Sie ein chaotisches Netzwerk mit vielen Pfaden. Im Laufe der Zeit können Holzfäller und Steinmetze neue Wege eröffnen – nutzen Sie diese auch! Trampelpfade entwickeln sich übrigens nicht zurück, daher sollten Sie nicht mehr benötigte Pfade – etwa, weil Sie ein Bergwerk schon abgerissen haben – planieren und neu eröffnen. Bauen Sie, wo immer möglich, Entlastungsstraßen.

Werkzeugkiste

Die Standard-Einstellungen für die produzierten Werkzeuge in der Schlosserei sind durchaus brauchbar – passen Sie diese aber der jeweiligen Spielsituation an. Kein Meer, respektive alles leer gefischt? Dann brauchen Sie auch keine Angel! Falls Sie ein Werkzeug dringend benötigen, setzen Sie analog die Produktionswahrscheinlichkeit auf 100%.

Krieg und Frieden

Kontrollierte Offensive

Die am Anfang gebauten Armeegebäude benötigen Sie später nur noch selten für militärische Zwecke. Reißen Sie sie dennoch nicht ab, da sonst die Grenzen Ihres Landes einbrechen können. Nutzen Sie das neue **Siedler**-Feature zum „Auslagern“ der Soldaten. So stellen Sie auch sicher, dass für die Front immer genügend Kämpfer verfügbar sind. Auch in der letzten Spielphase vieler Karten nutzen Sie diese Einrichtung – der Gegner greift leere Gebäude nicht gerade oft an, Sie selbst haben so aber mehr Truppen für die Offensive zur Verfügung.

Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Beachten Sie, dass weder an Ihre landesinneren Militärgebäude noch an solche, die mit Generälen (die Sie nicht mehr upgraden können) besetzt sind, Goldmünzen geliefert werden – kontrollieren Sie Ihre Gebäude von Zeit zu Zeit. Denn Goldmünzen sind ein zu kostbares Gut, um Sie an Soldaten in der Wallachei zu verschwenden! Grundsätzlich gilt aber: Werten Sie Ihre Soldaten an der Front durch Münzen auf, wenn es irgendwie möglich ist!

Zig Freunde müsst ihr sein

Mit wie vielen Soldaten Sie angreifen können, hängt von der Zahl der in mittelbarer Nähe stationierten Truppen ab. Platzieren Sie deshalb bei einer geplanten Attacke möglichst Wachtürme und Festungen an vorderster Front – am besten eine ganze Reihe an der Grenze. Beim Gegner greifen Sie bevorzugt Türme und Festungen an: Auf diese Weise bringen Sie starke Truppenverbände in das Feindgebiet. In vielen Szenarien ist es sogar möglich, sich nach einem Anfangsvorteil von gegnerischer Festung zu Festung zu hangeln, ohne zwischendrin sämtliche kleineren Gebäude einzunehmen.

Feindliche Luftpost

Katapulte leisten Ihnen gute Dienste, besonders, wenn es um das Aufhalten einer herannahenden Bedrohung oder das Ausdünnen von Netzwerken feindlicher Militärgebäude zur Vorbereitung eines Angriffs geht. Aber Vorsicht: Zum einen verbrauchen mehrere Katapulte, die Sie zum Niederreißen der Strukturen brauchen, gehörig Steine, zum anderen haben Sie keinen Einfluss, wohin ein Stein fliegt. Im ungünstigsten Fall ist das nächste – und damit vom Katapult anvisierte – Gebäude jenes, das Sie für Ihren Feldzug brauchen, um voranzukommen. Wegen des Platz- und Steinbedarfs sollten Sie nicht mehr benötigte Katapulte abreißen. Die Zielgenauigkeit eines Katapults nimmt mit der Entfernung der beschossenen Struktur ab.

Dahin, wo es weh tut!

Oft haben Sie nicht die Rohstoffe respektive die Zeit, Ihren Feind wirklich kurz und klein zu hauen. Wenn nicht gerade eben jenes im freien Spiel als Ziel vereinbart wurde, brauchen Sie das auch gar nicht – Ihr Weg führt zum Portal. Trotzdem halten Sie die Gegner besser auf niedrigem Niveau, sodass diese Ihrem Fortschritt nicht mehr im Wege stehen. Isolieren Sie einzelne Wirtschaftszweige voneinander, greifen Sie um Minen und Eisenverarbeitung herum an. Dann kann der Gegner vor sich hinwuseln und Tiere züchten, während Sie in aller Ruhe zum Portal marschieren! (sw/bur)

Konjunkturprogramm

Da staunt die Bundesregierung: mit ganz einfachen Maßnahmen kurbeln Sie Ihre Wirtschaft an!



INFRASTRUKTUR 1 Wir vermeiden lange Transportwege – Schweinezucht, Mühle, Bäckerei, Brunnen, Fleischerei und Eselszucht liegen dicht bei den Bauernhöfen.

INFRASTRUKTUR 2 Ein simpler Trick: Durch den Bau zusätzlicher Wege entlasten wir unsere zentralen Transportstrecken.

Es gibt immer was zu besiedeln

Behalten Sie den Überblick! Auch wenn es an Brettern und Steinen nur selten mangelt, können die Baukosten für Ihre Logistik von entscheidender Bedeutung sein.

Kleine Gebäude

Gebäude	Bretter	Steine	Bemerkungen
Holzfällerhütte	2		Produziert Holz
Forsthaus	2		Ein Forsthaus kann knapp zwei Holzfäller versorgen
Steinbruch	2		Produziert Steine
Fischerhütte	2		An allen größeren Gewässern gibt es Fische; produziert Fisch
Jagdhaus	2		Tierwelt erholt sich nur langsam – bei nachlassender Produktivität lange Zeit außer Betrieb setzen; produziert Fleisch
Spähturm	4		Weiträumige Landschaftserkundung
Brunnen	2		Sind überall zu errichten; produziert Wasser
Baracke	2		Kleinstes militärisches Gebäude, bietet Platz für zwei Soldaten
Wachstube	3	2	Platz für drei Soldaten
Alle Bergwerke	4		Benötigen Nahrung, produzieren jeweiliges Erz (gut 80 Stück)

Mittlere Gebäude

Gebäude	Bretter	Steine	Bemerkungen
Sägewerk	2	2	Benötigt Holz vom Holzfäller; produziert Bretter
Fleischerei	2	2	Benötigt Schweine; produziert Fleisch
Mühle	2	2	Benötigt Getreide (knapp zwei Bauernhöfe); produziert Mehl
Bäckerei	2	2	Benötigt Mehl und Wasser; produziert Brot
Eisenschmelze	2	2	Benötigt Eisenerz und Kohle; produziert Eisen
Schlosserei	2	2	Benötigt Eisen und Bretter; produziert Werkzeuge
Schmiede	2	2	Benötigt Eisen und Kohle; produziert Waffen
Münzprägerei	2	2	Produziert Münzen; benötigt Gold und Kohle
Werft	2	3	Benötigt Bretter; produziert Flöße und Schiffe; Produktion nur bei Bedarf!
Brauerei	2	2	Benötigt Getreide und Wasser; produziert Bier
Lagerhaus	4	3	Beim Abriss gehen alle Güter verloren
Katapult	4	2	Benötigt Steine
Wachturm	3	5	Platz für sechs Soldaten

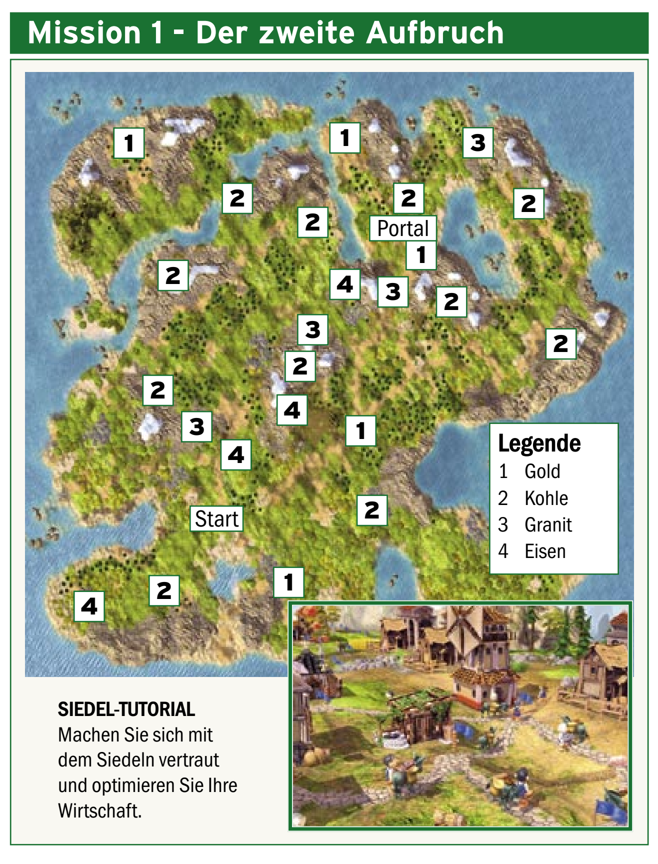
Große Gebäude

Gebäude	Bretter	Steine	Bemerkungen
Bauernhof	3	3	Benötigt viel Platz; produziert Getreide
Schweinezucht	3	3	Benötigt Getreide (knapp zwei Bauernhöfe) und Wasser; produziert Schweine
Eselszucht	3	3	Benötigt Getreide und Wasser; produziert Esel
Festung	4	7	Größtes militärisches Gebäude, bietet Platz für neun Soldaten
Hafen	4	6	Kann nur an speziellen Bauplätzen errichtet werden, fungiert als Lager, bei Abriss gehen alle Güter verloren, für Expedition muss Werft in der Nähe sein



GEBALLTE ANGRIFFSKRAFT Vier Festungen (wie in diesem Bild) ermöglichen es uns, gleich 31 Soldaten in den Kampf zu schicken!

Mission 1 - Der zweite Aufbruch



SIEDEL-TUTORIAL Machen Sie sich mit dem Siedeln vertraut und optimieren Sie Ihre Wirtschaft.

Mission 2 - Land am Nil



KAMPF-TUTORIAL Ihr Gegner macht es Ihnen nicht allzu schwer – wenn Sie die Goldvorkommen nutzen.

Mission 3 - Das Schiffswrack



STEUERBORD Die Insel im Südosten der Karte besetzen Sie per Expedition und nutzen Gold und Kohle.

BACKBORD Bauen Sie auf jeden Fall Schiffe – so können Sie viel schneller beim Gegner angreifen.

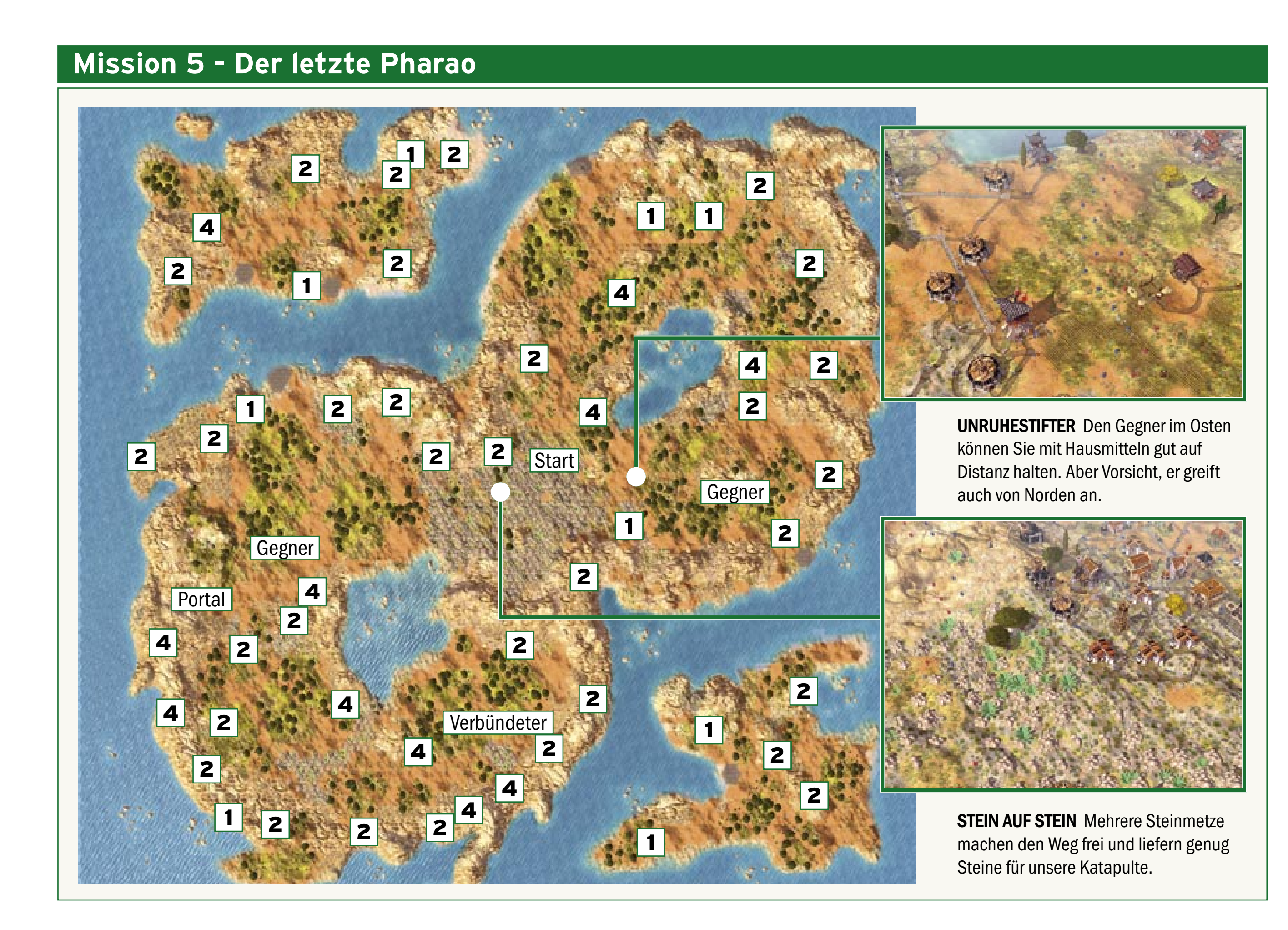
Mission 4 - Das verborgene Tal



GOLDKINDER Die Goldvorkommen im Norden der Insel unterstützen Ihre Soldaten.

FLANKENSCHUTZ Um zum Portal zu gelangen, müssen Sie Ihre Südgrenze gegen die Gegner gut absichern.

Mission 5 - Der letzte Pharao



UNRUHESTIFTER Den Gegner im Osten können Sie mit Hausmitteln gut auf Distanz halten. Aber Vorsicht, er greift auch von Norden an.

STEIN AUF STEIN Mehrere Steinmetze machen den Weg frei und liefern genug Steine für unsere Katapulte.

D

Mission 6 - Zeit der streitenden Reiche



GOLDRAUSCH Expandieren Sie sofort über die Landbrücke zu den Goldvorkommen und verteidigen Sie diese!

AUFGEPASST! Lassen Sie den Gegner beim Pass angreifen und errichten Sie Katapulte.

Mission 7 - Plateau des Drachens

Portal

Gegner

Start

Legende
1 Gold
2 Kohle
3 Granit
4 Eisen

STÄRKEPULVER Nutzen Sie die Gold- und Kohleinsel im Norden der Karte. Errichten Sie dort auch Gebäude für Nahrung!

ANGRIFFSPUNKT Sobald Sie den „Hals" des Drachens betreten, greift der zweite Gegner Sie an. Absichern!

Mission 8 - Land der Schatten

Gegner

Start

Portal

SCHEIDEPUNKT Sie siedeln zügig nach Norden und errichten Ihr Verteidigungsbollwerk. Nachdem Sie die Angriffe abgewehrt haben, drängen Sie über die Goldvorkommen zum Portal.

EXPANSIONSDRANG Achtung! Der Gegner im Südosten ist im Vorteil, weil er mehr Rohstoffe besitzt – darüber hinaus ist er auch außerordentlich angriffslustig.

Mission 9 - Der Ring

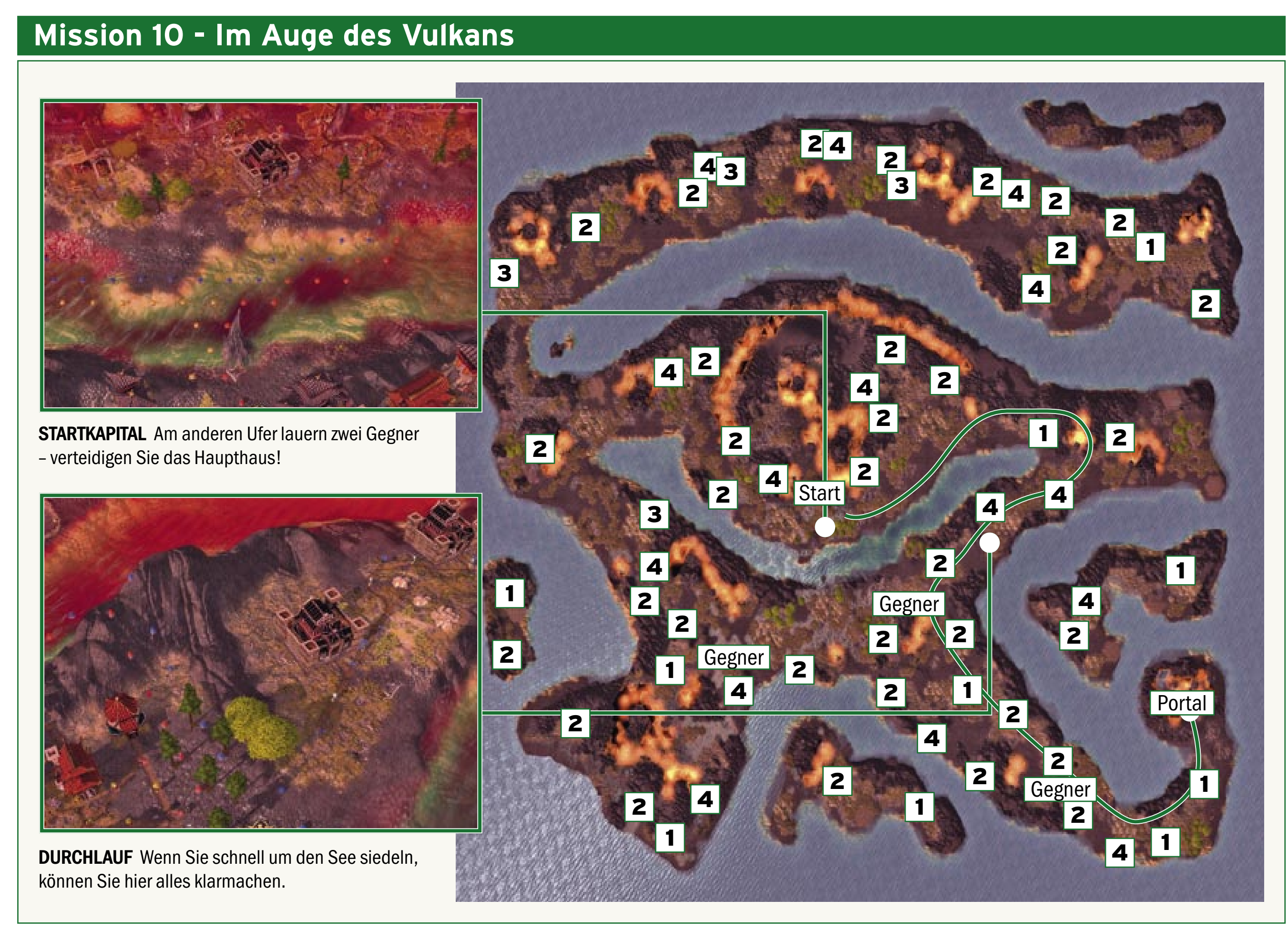


HAFENRUNDFAHRT Expandieren Sie nach Norden zum Hafenbauplatz und starten Sie eine Expedition nach Westen.

HAFENFEST Verteidigen Sie den Anlagepunkt und expandieren Sie nach Osten.

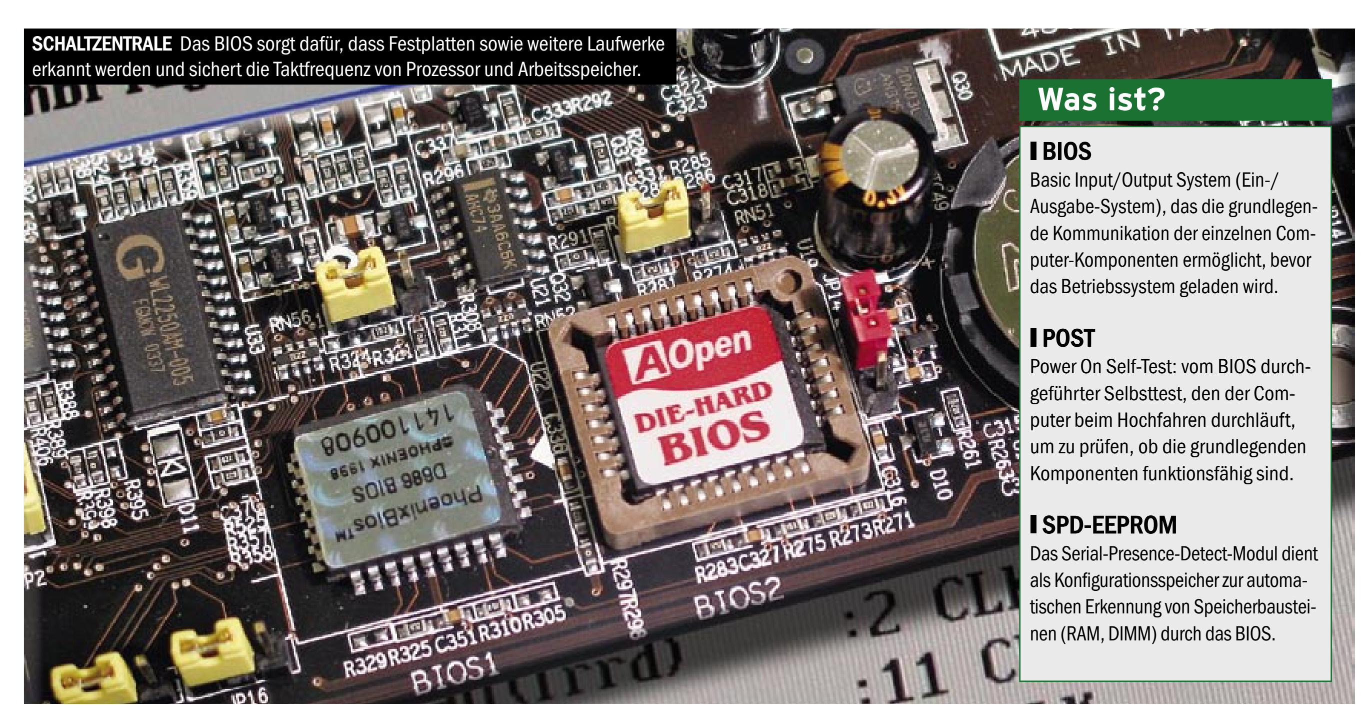
D

Mission 10 - Im Auge des Vulkans



STARTKAPITAL Am anderen Ufer lauern zwei Gegner – verteidigen Sie das Haupthaus!

DURCHLAUF Wenn Sie schnell um den See siedeln, können Sie hier alles klarmachen.



SCHALTZENTRALE Das BIOS sorgt dafür, dass Festplatten sowie weitere Laufwerke erkannt werden und sichert die Taktfrequenz von Prozessor und Arbeitsspeicher.

Was ist?

BIOS
Basic Input/Output System (Ein-/Ausgabe-System), das die grundlegende Kommunikation der einzelnen Computer-Komponenten ermöglicht, bevor das Betriebssystem geladen wird.

POST
Power On Self-Test: vom BIOS durchgeführter Selbsttest, den der Computer beim Hochfahren durchläuft, um zu prüfen, ob die grundlegenden Komponenten funktionsfähig sind.

SPD-EEPROM
Das Serial-Presence-Detect-Modul dient als Konfigurationsspeicher zur automatischen Erkennung von Speicherbausteinen (RAM, DIMM) durch das BIOS.

Optimal eingestellt

Umfangreiche BIOS-Einstellungen sind der Traum eines Übertakters – und der Alptraum normaler Anwender. So finden Sie sich im Schalter-Dschungel zurecht.

Selbst wenn Ihr BIOS (Basic Input/Output System) für Sie ein Buch mit sieben Siegeln ist und Sie es nur im Notfall benutzen möchten, sollten Sie doch damit vertraut sein. Per BIOS-Einstellung können Sie etwa auch Stabilitätsprobleme lösen. Fortgeschrittene Anwender wollen keine Performance aufgrund falscher BIOS-Einstellungen verschenken, sondern den letzten Rest Leistung durch ein neues BIOS aus dem Computer herauskitzeln. Wir fassen in diesem Artikel die wichtigsten Informationen zusammen, die Ihnen den Umgang mit dem BIOS erleichtern.

Arbeitsmaterial

Sisoft Sandra Lite 2007
Heft-DVD
www.sisoftware.net/index.html?dir=dload&location=sware_dl_3264&langx=en&a=

CPU-Z v1.35
Heft-DVD
www.cpuid.com/cpuz.php

Memtest x86
WEBCODE 24XE
www.memtest.org

Was ist überhaupt ein BIOS?

Das BIOS stellt grundlegende Funktionen des PCs bereit, sodass zum Beispiel die Festplatte erkannt wird und deren Boot-Sektor eingelesen werden kann. Auch Taktfrequenz von CPU und Speicher werden hier gesichert. Das BIOS selbst ist ein Chip mit zwei bis vier MBit Speicherplatz, der diese Funktionen und Einstellungen sichert. Da eine separate Batterie den BIOS-Baustein speist, gehen diese Daten beim Ausschalten des PCs nicht verloren.

Unterschiedliche BIOS-Arten

Die weitverbreiteten Arten des BIOS sind die AMI- und Award-BIOS-Systeme – auch das Phoenix-BIOS findet auf einigen Mainboards Verwendung. In der grundlegenden Funktionsweise unterscheiden sich die BIOS-Systeme der verschiedenen Hersteller aber nur wenig. Von Mainboard zu Mainboard ist es jedoch durchaus unterschiedlich, was der jeweilige Platinenhersteller dem Benutzer an sichtbaren Optionen präsentiert. Bei den meisten Gigabyte-Mainboards erhalten Sie zum Beispiel erst durch Drücken der Tastenkombination „Strg“ + „F1“ Zugriff auf die vollständigen BIOS-Optionen.

Wie komme ich ins BIOS und wie bediene ich es?

Viele Wege führen nach Rom – und ins BIOS. Je nach Mainboard drücken Sie dazu beim Einschalten des Computers die „Entf“-Taste oder „F2“; alternativ kann auch „F1“ den Eintritt ins BIOS eröffnen. Schauen Sie ins Handbuch Ihres Mainboards oder werfen Sie einen Blick auf den so genannten POST-Screen – in einer der unteren Zeilen findet sich meist ein Hinweis darauf, wie Sie ins BIOS gelangen.

Sind Sie erst einmal im BIOS angelangt, müssen Sie sich mangels Maussteuerung zumeist mit Pfeiltasten, „+“, „-“ und der Tabulator-Taste behelfen.

Die wichtigsten Gründe für ein BIOS-Update

BIOS-Revisionen der Hersteller haben meist triftige Gründe. Dazu können unter anderem Updates zur Unterstützung neuer CPUs zählen oder Verbesserungen der Kompatibilität zu bestimmten Speicherbestückungen. Auch die generelle Kompatibilität zu Hardware-Bauteilen ist häufig ein Grund für den Hersteller, ein BIOS-Update herauszugeben. Sofern Ihr PC stabil läuft, sollten Sie ohne guten Grund keine Erneuerung des BIOS vornehmen – selten sind die praktisch möglichen Leistungssteigerungen das Risiko wert. Im schlimmsten Falle startet Ihr PC nicht mehr, wenn beim Update etwas schiefgeht.

BIOS flashen

Die übliche Methode, ein BIOS zu flashen, ist immer noch dieselbe wie vor zehn Jahren: Sie erstellen eine bootfähige DOS-Diskette und kopieren darauf das herstellerspezifische Flash-Tool und das neue BIOS. Ändern Sie im BIOS die Boot-Reihenfolge, damit Ihr PC auch vom Diskettenlaufwerk startet. Alternativ verwenden Sie einen USB-Stick. Danach gehen Sie in genau den Schritten vor, die der Hersteller auf der jeweiligen Webseite angibt. Hierbei sollten Sie päpstlicher sein als der Papst, da ein Fehler dazu führen kann, dass Ihr Mainboard nicht mehr startet. Zur Sicherheit sollten Sie auf jeden Fall vor dem Flashen des neuen BIOS ein Back-up Ihres alten erstellen. Viele Flash-Tools bieten diese Option.

Neben dieser Methode offerieren die meisten Hersteller immer zuverlässigere Windows-Flash-Utilities. Moderne Boards, beispielsweise von Asrock, aktualisieren Sie so mit einigen Mausklicks und einem Neustart. Bei Gigabyte, MSI und Asus ist dafür die Installation spezieller Programme erforderlich. Von diesen funktionierten „@BIOS“ (Gigabyte) und „Live Update“ (MSI) im Test problemlos. Die Programme ziehen sich sogar nahezu automatisch die neueste verfügbare BIOS-Revision aus dem Netz – Sie klicken nur „Okay“, schon geht es los. Asrocks „Afuwin“ und Intels „Express Update“ stellen für jedes BIOS eigenständige Versionen und sind jeweils als komplettes Paket herunterzuladen.

Boards wie das Asus M2N32-SLI Deluxe oder das P5W DH aus gleichem Hause können Sie außerdem direkt im BIOS neu flashen. Rufen Sie dazu im BIOS unter „Tools“ den Menüpunkt „EZ Flash“ auf; eine Diskette mit dem neuen BIOS müssen Sie dennoch bereithalten. Gerade bei Asus sollten Sie dafür viel Geduld mitbringen, denn alle vier Download-Server sind ausnehmend langsam – oft erreichen Sie daraufhin nur die Geschwindigkeit eines 56K-Modems.

Chip-Gigant Intel verkauft im Mainboard-Bereich nicht nur Chipsätze an seine Partner, sondern bietet auch selbst eine Vielzahl an Desktop- und Server-Boards an. Intel präsentiert auch die meisten Verfahren, um das BIOS der Hauptplatinen zu erneuern. Neben der traditionellen Methode per Boot-beziehungsweise Recovery-Disk und Flash-Tool können Sie das „Intel Express Update“ unter Windows starten. Alles Weitere erledigt der PC von allein und startet nach erfolgtem Update neu. Dieser Neustart kann mehrere Minuten dauern – schalten Sie den PC in dieser Zeit nicht aus und betätigen Sie nicht die Reset-Taste.

Alles muss (r)aus

Früher gab es für jedes Zusatzgerät auf der Hauptplatine eine oder mehrere Steckbrücken, um dieses zu deaktivieren. Heute findet sich diese Funktionalität zumeist im BIOS wieder. Immer noch gültig ist allerdings die Weisheit, alles abzuschalten, was man nicht benötigt. Dazu zählen in vielen Fällen serielle Anschlüsse, ein großer Teil der SATA-Ports oder integrierte Firewire-Controller (IEEE1394). Sind Sie bereits komplett auf SATA umgestiegen, können Sie auch die regulären PATA-Controller abschalten. Im BIOS der A8N-Reihe von Asus („Entf“) finden Sie unter „Main“ – „IDE Configuration“ die SATA-Kanäle abschaltbar vor. Auch die RAID-Funktionen des Chipsatzes können Sie deaktivieren, wenn Sie diese nicht nutzen. Besitzen Sie kein Diskettenlaufwerk, sollten Sie unter „Main“ den Punkt „Legacy Diskette A“ ebenso abschalten wie den gesamten Controller des Diskettenlaufwerks, der sich meist unter „Onboard Devices“ versteckt.

Ebenfalls in dieser BIOS-Sektion finden Sie auch die Onboard-Sound-Geräte. „AC97 Audio“ oder „HD/Azalia Sound Device“ sollten Sie auf jeden Fall deaktivieren, wenn Sie eine PCI-Soundkarte wie die Sound Blaster Live, Audigy oder X-Fi nutzen. Schalten Sie ebenfalls den nun nutzlosen Game- und MIDI-Port des AC97- oder „Azalia“-Sounds ab, indem Sie die Option auf „disabled“ setzen.

In keinem Falle sollten Sie „NX Bit“ oder „Execute Disable Bit“ abschalten – hierunter verbirgt sich ein Speicherschutz, der es Viren und anderen Schädlingen schwerer macht, Schaden anzurichten.

Startzeit verkürzen

Um die Zeit für einen Windows-Start deutlich zu verkürzen, sollten Sie bei den Boot-Eigenschaften im BIOS sowohl Ihre Start-Festplatte als einziges Gerät angeben als auch die Option „Quick Boot“ (auch: „Quick Booting“ oder „Quick Power On Self Test“) aktivieren. Wollen Sie später einmal von einer CD oder einem USB-Stick booten, können Sie die Boot-Geräte jederzeit ändern oder bei manchen Boards per „F8“-Taste während des Boot-Vorganges dynamisch das Boot-Medium wechseln. Einen weiteren Geschwindigkeitsschub bringt es, wenn Sie ungenutzte RAID- oder SATA-Controller sowie die Netzwerk-Boot-Funktion deaktivieren. In unseren Tests konnten wir so die benötigte Boot-Zeit um bis zu 32 Prozent gegenüber den Standardeinstellungen senken.

Hersteller-Webseiten

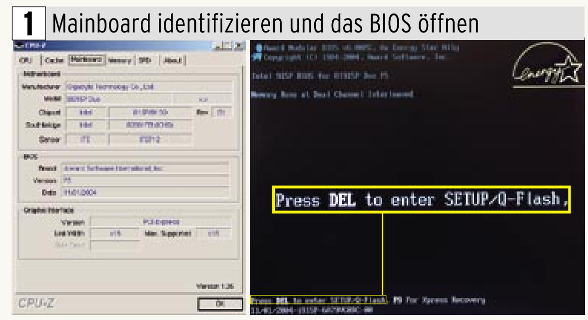
Hersteller	WEBCODE	Webseite
Abit	24Z7	www2.abit.com.tw/page/de/motherboard/motherboard.php?pFUN_KEY=1000&pTITLE_IMG=/motherboard/images/title.gif
Aopen	24ZB	www.aopen.nl/products/mb/
Asrock	24Z3	www.asrock.com/product/all_product.htm
Asus	24ZW	www.asus.de/products1.aspx?l1=3
Biostar	24Z8	www1.biostar.com.tw/products/mainboard/index.php3
DFI	24Z4	http://eu.dfi.com.tw/index_de_noflash.jsp?SITE=DE
ECS Elitegroup	24Z6	www.ecs.com.tw/ECSWeb/Products/ProductList.aspx?CategoryID=1&MenuID=16&LanID=4
Epox	24Z5	www.epox.de/products/?product_cat_id=1
Foxconn	24Z2	www.foxconnchannel.com/de-DE/Product/Motherboard.aspx
Gigabyte	24ZY	www.giga-byte.de/Products/Motherboard/Default.aspx
Intel	24ZZ	www.intel.com/products/motherboard/index.htm?iid=CorporateV3+Header_2_Product_MB#desktop
Iwill	24Z9	www.iwillusa.com/product_adns.asp
MSI	24ZX	www.msi-computer.de/produkte/main_idx.php
Sapphire	24ZD	www.sapphiretech.com/ge/products/browseproducts.php?pcat=4
Shuttle	24ZC	http://de.shuttle.com/de/Desktopdefault.aspx/tabid-546/
Soyo	24ZA	www.soyousa.com/products/select.php?id=16

Auf den jeweiligen Webseiten wählen Sie das entsprechende Mainboard aus und suchen dort nach dem neuesten BIOS sowie dem jeweils passenden Flash-Tool.

BIOS erneuern

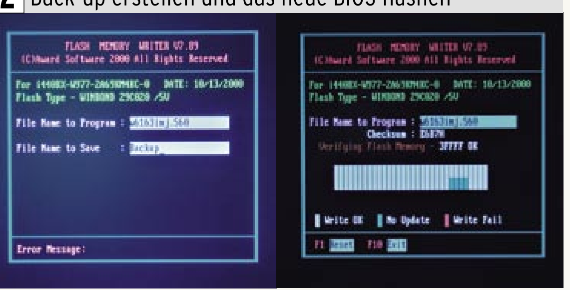
Wenn Sie zum Beispiel einen Komplett-PC gekauft haben und nicht sicher sind, welches Mainboard sich darin verbirgt, hilft ein Blick auf CPU-Z (Heft-DVD). Auch Everest oder Sisoft Sandra helfen hier weiter. Im zweiten Schritt laden Sie sich das aktuelle BIOS von der Webseite des Herstellers (siehe Tabelle oben) herunter und schauen auf dem POST-Bildschirm, wie Sie ins BIOS gelangen. Dort ändern Sie die Boot-Reihenfolge (meist unter „Boot“), sodass der PC von USB-Stick, Diskette oder CD startet – je nach Flash-Tool.

1 Mainboard identifizieren und das BIOS öffnen



VORBEREITUNGEN Mithilfe von CPU-Z können Sie den Mainboard-Hersteller herausfinden (links). Mit der „Del“-Taste kommen Sie meist ins BIOS.

2 Back-up erstellen und das neue BIOS flashen

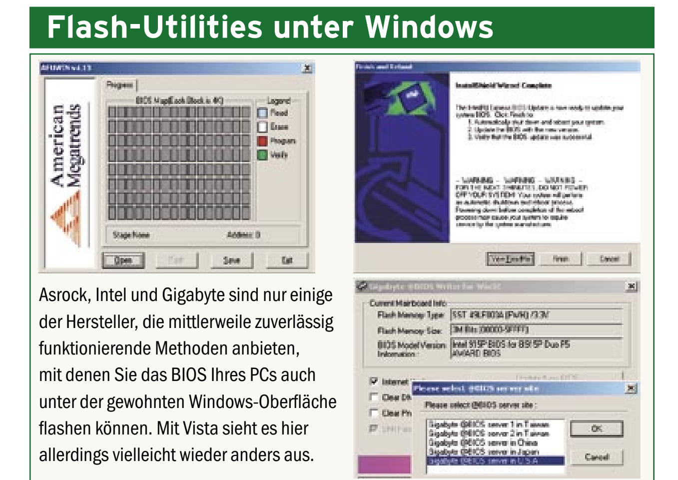


HERSTELLERABHÄNGIG Mit einem DOS-Tool können Sie bei jedem Hersteller das BIOS erneuern. Die Bedienung der Tools ist aber unterschiedlich.

Leistungsaufnahme drosseln oder maximale CPU-Leistung

Moderne Prozessoren verfügen über eine hohe Rechenleistung, benötigen dafür jedoch auch einiges an elektrischer Energie. Für den normalen Windows-Betrieb ist die vorhandene Leistung deutlich überdimensioniert, daher haben AMD und Intel ihre CPUs mit Stromspar-Mechanismen ausgestattet. Suchen Sie in den CPU- oder Chipsatzmenüs nach den Optionen „Cool

Flash-Utilities unter Windows



Asrock, Intel und Gigabyte sind nur einige der Hersteller, die mittlerweile zuverlässig funktionierende Methoden anbieten, mit denen Sie das BIOS Ihres PCs auch unter der gewohnten Windows-Oberfläche flashen können. Mit Vista sieht es hier allerdings vielleicht wieder anders aus.

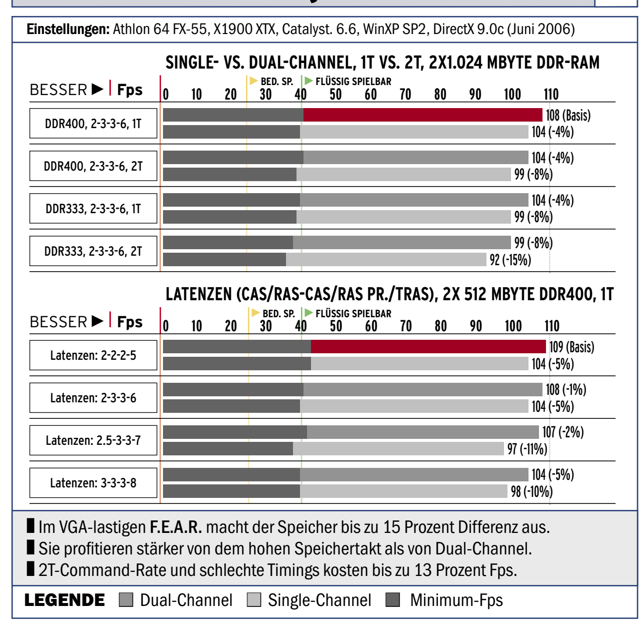
BIOS-Batterie entfernen



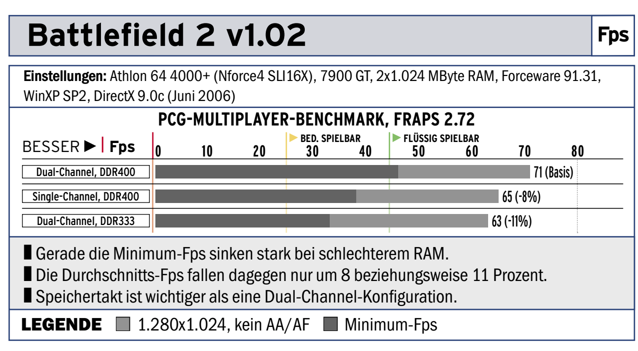


Startet Ihr PC nicht mehr, nachdem Sie eine BIOS-Einstellung vorgenommen haben, können Sie den CMOS-Baustein zurücksetzen, um mit Standard-Einstellungen zu starten. Dazu gibt es auf dem Mainboard zwei Kontakte, die Sie überbrücken müssen (zum Teil sogar ohne Jumper). Entfernen Sie stattdessen die BIOS-Batterie mit einer Flachzange, können Sie sich die Suche nach dem Jumper sparen.

F.E.A.R. v1.06: Integrierter Benchmark



Battlefield 2 v1.02



'N Quiet Configuration" (AMD) oder EIST (Intel Pentium 4/D). „Enhanced Halt State" und „Intel Speed Step Technology" arbeiten ebenfalls in diese Richtung. Unterschiede in der resultierenden CPU-Temperatur von fast 10 Grad Celsius sind hier möglich. Da die Optionen auch minimal Leistung kosten, sollten Sie diese für die höchste Performance deaktivieren.

Speicherlatenzen

Latenzen sind Wartezyklen, die beim Zugriff auf den Speicher anfallen. Daher sind bei diesen Einstellungen, die im BIOS mit „CAS", „TRAS", „TRCD" oder „RAS to CAS Delay" bezeichnet werden, niedrigere Werte besser. Eine einzelne, wichtigste Latenz gibt es nicht. Je nach Plattform sind andere Werte bedeutsam. Pentium-4- oder -D-Prozessoren sind eher hungrig nach Bandbreite, da deren gesamte Konzeption auf einem Streaming-Konzept basiert. Hier ergeben sich bereits automatisch hohe Latenzzeiten. Stellen Sie hier daher hohen Takt und Dual-Channel-Konfiguration über niedrige Latenzzeiten.

Ganz anders die Core-2-Duo-Architektur: Dank der verbesserten vorausschauenden Speicherzugriffe und des enorm großen L2-Cache sind hier die Latenzen gering zu halten. Der Speicher spielt eine bescheidenere Rolle als bei Netburst- oder AMD-CPUs. Auch beim Athlon 64 sind die Latenzen dank des integrierten Speicher-Controllers ähnlich niedrig. Hier machen sich verminderte Wartezyklen aufgrund des größeren prozentualen Anteils an der Gesamtlatenz allerdings stärker bemerkbar. Auf einem Athlon 64 sollten Sie also zu schnellem RAM mit guten Timings greifen.

Speicher richtig einstellen

Um die Kompatibilität zu maximieren, fahren die meisten Mainboards den installierten Speicher auf sicheren, aber konservativen Latenz-Einstellungen. Damit verschenken Sie jedoch Leistung. Besser ist die Einstellung „SPD" – damit liest das Mainboard die optimalen Parameter aus dem SPD-EEPROM der Speicherchips aus. Doch kommt es immer wieder vor, dass RAM-Riegel falsch programmierte SPDs aufweisen. Auch gibt es Hersteller, die zwar schnellere Timings bewerben und auch garantieren – diese müssen Sie allerdings von Hand einstellen. Gehen Sie dabei sorgfältig vor und stellen Sie erst einmal die Werte ein, die der Hersteller Ihres Speichermoduls garantiert. Sie finden diese Optionen unter „Advanced Chipset Features" oder „Advanced" – oft in einem Unterpunkt „Memory ..." oder „DRAM ..."

Danach testen Sie das Board am besten mehrere Stunden mit Memtest (siehe Arbeitsmaterial) auf Stabilität. Wenn dieser Test erfolgreich verlaufen ist, können Sie sich die einzelnen Settings vornehmen. Am besten gehen Sie hierzu für jedes Setting getrennt vor, setzen es auf einen um eine Einstellung niedrigeren Wert und prüfen jeweils die Stabilität. Zum Abschluss sollte ein Test mit einer Kombination der schnellsten stabilen Einzelsettings folgen, da oft die erreichbaren Latenzen schlechter ausfallen, wenn man sie nicht isoliert betrachtet.

Dual-Channel

Wollen Sie die höchste Leistung aus Ihrem System herauskitzeln, so ist insbesondere bei Intels Prozessoren der Pentium-4- und -D-Reihe hoch taktender Speicher im Dual-Channel-Modus nötig. In unseren Tests mit einem A64 4000+ mit Clawhammer-Kern ist eine Single-Channel-DDR400-Konfiguration bei Spiele-Benchmarks 3 bis 4 Prozent schneller als eine Dual-Channel-DDR-333-Bestückung. Ein Pentium-4-System reagiert hierauf deutlich anders: Ohne den zweiten Speicherkanal bricht die Performance ein.

Command Rate": 1T oder 2T?

Besonders wichtig ist auch der Punkt „Command Rate". Durch die allgemein niedrigen Latenzen macht es sich durchaus bemerkbar, ob der Speicher nur jeden zweiten oder sogar jeden Takt ein neues Kommando entgegennehmen kann. Wenn BIOS und Stabilität der Speicherriegel es erlauben, sollten Sie also nach Möglichkeit dieses Setting auf „1T" stellen.

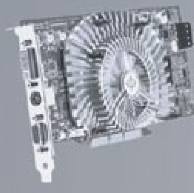
Fazit: BIOS-Einstellungen

Mit den richtigen Einstellungen können Sie die Boot-Zeit drastisch verkürzen, eine Menge Strom und damit Wärmeentwicklung sparen und auch die Performance deutlich verbessern. Es lohnt sich also, ein wenig Zeit zu investieren – denn für die vorhandene Leistung haben Sie gutes Geld bezahlt. (cs)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT









WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,12 / Minute

MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	89,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32-X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	164,-
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	139,-
AW8D	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	169,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	32,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	54,-
AM2NF4G-SATA2	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF410	D2	59,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
P5WD2-E Premium	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	194,-

EPOX	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
EP-9NDA3I	S, L, sA	939 / nF3 250	D+	69,-
EP-9NPA3J	S, GL, sA	939 / nF4	D+	79,-
EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M55Plus-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
8I945GMF-RH	µATX, S, V, GL, F	775 / 945G	D	99,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	52,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	84,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5W DH Deluxe

- INTEL® 975X Chipsatz
- 4x DDR2-DIMM
- 2x U-100, 4 x S-ATA II RAID
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 8x USB 2.0, FireWire,
- 2x Gigabit-LAN, W-LAN
- 8-Kanal HD-Sound

209,- ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	1x 512	119,-	
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	129,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	146,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
805	Smithfield	2,67	2x 1.024		99,-
940	Presler	3,2	2x 2.048	194,-	198,-
950	Presler	3,4	2x 2.048		239,-
960	Presler	3,6	2x 2.048		329,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T2400	Yonah	1,83	2x 1.024		239,-
T2500	Yonah	2,0	2x 1.024		299,-
T2600	Yonah	2,16	2x 1.024		409,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024		199,-
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024		239,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048		329,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		539,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		999,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	64,-	72,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	69,-	80,-
3500+	Venice	2,2	1x 512	84,-	92,-
3800+	Venice	2,4	1x 512		112,-

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512		92,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512	104,-	114,-

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	144,-	
3800+	Manchester	2,0	2x 512		159,-
4200+	Manchester	2,2	2x 512		189,-
4600+	Manchester	2,4	2x 512		244,-
FX-60	Toledo	2,6	2x 1.024		799,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Windsor	2,0	2x 512	149,-	154,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512		186,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512		239,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		819,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	108,-	104,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	114,-	110,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	92,-	89,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	95,-	92,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 3-3-3	224,-	
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	182,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	188,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		96,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		99,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	98,-	95,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	194,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	81,-	78,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	84,-	81,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	104,-	101,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	160,-	181,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	166,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	206,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		78,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		83,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	106,-	102,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	208,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	100,-	97,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	110,-	107,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	198,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	260,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	2,0 GB	500 / 3-3-2	252,-	
DDR2 Gold EL	1,0 GB	800 / 5-5-5	100,-	105,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	1.000 / 5-6-6	145,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	232,-	

TRANSCEND		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		99,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4		86,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5		89,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		89,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		117,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	154,-
EN7900GT/2DHT	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	259,-
N6200/TD	AGP	128-DD / GF 6200	39,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7900GT GS	PCIe	512-G3 / GF 7900GT	333,-
BA68GS512	AGP	512-G3 / GF 6800GS	199,-
BA78GS512 GS	AGP	512-G3 / GF 7800GS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7300GT	PCIe	256-G3 / GF 7300GT	84,-
PX7900GT	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	249,-
PX7950GX2	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	499,-

MSI		MB / Chip	€
NX7600GS-T2D256EH	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	111,-
NX7600GT-T2D256EZ	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	189,-
NX7900GT-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	289,-
FX5200-TDLF	AGP	128-DD / GF FX5200	34,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / GF 6800XT	89,-
7600GT XXX	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	169,-
7900GT	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	244,-
7900GTX Extreme	PCIe	512-G3 / GF 7900GTX	499,-
7950GX2 XT	PCIe	1024-G3 / GF 7950GX2	549,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	139,-
EAX1900XT/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	369,-
EAX1900XTX/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	479,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1800GTO	PCIe	256-G3 / Rad. X1800GTO	179,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	99,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X1600XT	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	129,-
X1900GT RX	PCIe	256-G3 / Rad. X1900GT	219,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
X1600XT SilentPipe	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	144,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / Rad. X1600PRO	97,-
RX1900XTX-VT2DE	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	489,-
RX1900 CrossFire	PCIe	512-G3 / Rad. X1900	444,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1600 PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / Rad. X1600PRO	109,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / Rad. X1900GT	199,-
X1900XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	319,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / Rad. X1600PRO	129,-

FESTPLATTEN

WWW.LE.AC.UK/PC/AA/ACN5/STYLEPREFS.HTML.

IDE

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6L080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	42,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	74,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	89,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	63,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	68,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3802110A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	44,-
ST3250824A	U-100	250	11 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3400641A	U-100	500	11 / 16.384 / 7.200	239,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	41,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	39,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	56,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	77,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
6V250F0 SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	74,-
7V250F0 SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	79,-
6V300F0 SATA2	300	9 / 16.384 / 7.200	89,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	41,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	55,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	69,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	79,-
ST3250620AS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	84,-
ST3250620NS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	89,-
ST3500630AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	254,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JD SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD1500AD NCQ	150	4 / 16.384 / 10.000	229,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	62,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	71,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	77,-
WD3200JD	320	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3200KS SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	99,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	169,-

DVD-LAUFWERKE

2 GB DDR2 800 RAM

GEIL Dual-Channel Kit

- „GX22GB6400DC"
- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- Timing: 5-5-5-15
- Heatspreader

198,- GeIL®

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616L Pro	16x / 8x		39,90
BENQ DW-1650 schwarz	16x / 8x	42,-	
LG GSA-H20L*	16x / 6x	47,-	49,-
LITEON SHW-16H5S*	16x / 8x	42,-	54,-
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	39,-	
NEC ND-4570 schwarz	16x / 8x	42,-	
NEC ND-4571	16x / 8x	44,-	
NEC ND-4571 schwarz	16x / 8x	44,-	
NEC ND-7551 Slimline, schwarz	8x / 4x	74,-	
PHILIPS PBDV1660G*	16x / 8x	35,90	
PHILIPS DVDR1660K	16x / 8x	39,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	47,-	

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		69,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-760SA	18x / 10x		114,-
SAMSUNG SH-W163A schwarz	16x / 8x	47,-	

* in beige oder schwarz erhältlich

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	114,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	134,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	169,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	189,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	47,-
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WRT54G-D2	54	Router	64,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	54,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	52,-
WG511T	108	PC-Card	39,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	99,-
WPN824 RangeMax	108	Router	99,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	63,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	66,-

Diverse	Art	Typ	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	47,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Mod./VoIP	2	139,-
D-LINK DI-604	DSL	4	32,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	133,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A PlusII	Midi	--	129,-
THERMALTAKE Soprano*	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami*	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor*	Big	--	129,-

* inkl. Window Kit

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	44,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
THERMALTAKE PP Bluelight	460 W	ATX2	69,-

BAREBONES

Sockel 775 Dual Core CPU

INTEL® Core™ 2 Duo E6300

- „Allendale"
- Kerntakt: 1,866 GHz
- Bustakt: 1.066 MHz
- 2x 1.024 KB L2 Cache
- boxed inkl. Lüfter



199,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Vintage2-PE2	S, V, L, sA	775 / P4M890	109,-
Pundit-PH1	S, V, L, F	775 / XP200	159,-
Pundit-PH4	S, V, GL, F	775 / 945G	169,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nF410	169,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-
iDEQ C1	S, L, sA,	775 / P4M800	159,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
MEGA mPC 800K	S, V, L, F	754 / K8M800	179,-
Hetis 865GV-E Giga	S, V, GL, F	478 / 865GV	159,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL	775 / 915GL	164,-
Hetis 915	S, V, GL, F	775 / 915GL	179,-

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	379,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	519,-
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	234,-
SN21G5	S, L, V, F, sA	939 / nF410	269,-
SN27P2	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	429,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	399,-
SB83G5	S, V, GL, F	775 / 915G	334,-
SD36G5 ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	369,-
SD36G5M ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	379,-
SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	449,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	onBoard S3 Delta Chrome	329,-
Ruby II	Athlon™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	479,-
Titanium E601	Pentium® 4 630	512 MB	160 GB	DVD±RW/DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	569,-
Brilliant H601	Athlon™ 64 X2 4600+	2 GB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900 GT, PCIe	1.299,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6RP-AP014H	Celeron-M 420	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, WLAN, MS Works	799,-
A6JA-Q076H	Core Duo T2300E	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, WLAN, Rad. X1600, Webcam	1.199,-
F2F-5A014P	Core Duo T2300E	15.0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, WLAN	1.089,-
F3JA-AP026H	Core Duo T2250	15.4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	XP Home, WLAN, Rad. X1600, Webcam	1.299,-
V1J-AJ009P	Core Duo T2500	15.4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	XP Pro, WLAN, Rad. X1600, Webcam	2.219,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q1-900 Ceegoo	Celeron-M 353 (ULV)	7,0	512 MB	40 GB	--	XP Tablet Edition, WLAN, Bluetooth	1.199,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705S1	si	8	17,0	Sound	159,-
1905G1	gr	8	19,0		209,-
101927	si	4	19,0	DVI-D/Sound	279,-
102035W	bl	16	20,1	DVI-D/USB/Sound	414,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP71G+	si	8	17,0		159,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	299,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	389,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	459,-
S2410W	gr o. bl	16	24,0	2x DVI-I/USB	1.399,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
930BF	bl	4	19,0	DVI-D	279,-
204B	si	5	20,1	DVI-D/Pivot	439,-
215TW	si	8	21,0	DVI-D/Sound/Pivot	549,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	209,-
HANNSG HC194D	si	8	19,0	DVI-I/Sound	189,-
HANNSG HW191D	si	8	19,0	DVI-D/Sound	199,-
IIYAMA E1700S	si o. bl	5	17,0	DVI-D/Sound	199,-
IIYAMA E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	264,-
NEC 90GX2	si	4	19,0	DVI-D/USB	419,-
NEC 20WGX2	si	6	20,1	DVI-D/USB	549,-

PCIe Grafikkarte

SAPPHIRE X1900XTX

- ATI Radeon® X1900 XTX Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 650 MHz Chiptakt
- 1.550 MHz Speichertakt
- 48 Pixel Shader Einheiten
- 2x DVI, ViVo
- retail

399,- SAPPHIRE

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	47,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	37,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	44,-
MX1000 Cordless	USB, PS/2	52,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	19,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	59,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	20,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	99,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty + Headset	PCI	209,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	30,-
PLANTRONICS .Audio 90	Klinke	28,-
SHARKOON X-Tatic 5.1	Klinke	99,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	79,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ME-Edition	USB	79,-
TERRATEC HS Master Pro	Klinke	29,-

GAMES

Action	€
Battlefield II	46,-
Battlefield II - Special Forces Addon	29,-
Blazing Angels Squadron of WWII	42,-
Ghost Recon Advanced Warfighter	47,-
Half Life I Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Quake 4	19,-
Ravenshield Athena Sword Addon	9,90
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2006	28,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	29,-
DTM Race Driver 3	44,-
FIFA 06	47,-
Flight Simulator 2004	34,-
Fussballmanager 06	47,-
Need for Speed - Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed - Most Wanted	47,-
NHL 06	47,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde	19,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Warcraft III - Reign of Chaos	12,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Frozen Throne Addon	12,-

Rollenspiele & Adventures	€
Dark Age of Camelot Bundle	28,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	27,-
Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon	24,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars Factions Addon	42,-
Heroes of Might&Magic 5	45,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	24,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	42,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	42,90
World of Warcraft	24,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.









Hardware — HARDWAREVERSENDER DES JAHRES 2005 — 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

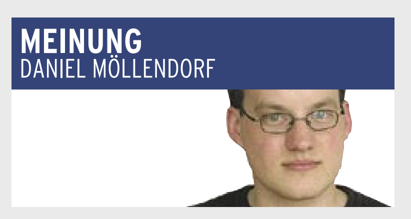
Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

HARDWARE

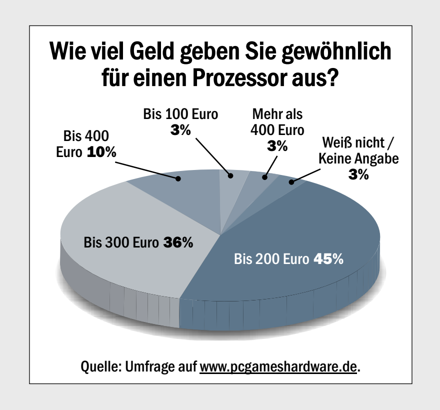
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Wer frühzeitig die Temperaturen prüft, bleibt von Hitzeproblemen verschont."

Es ist Sommer, Hochsommer, um genau zu sein. Das merke ich nicht nur an gesteigerten Freizeitgestaltungsmöglichkeiten und bis zu 35 Grad stehender Hitze in der Redaktion, sondern auch an der kleinen Schlange von Kollegen, die sich neben meinem Schreibtisch versammelt: „Mein PC stürzt dauernd ab!", „Die Grafikkarte gibt kein Bild aus", „Kannst du mal mein Netzteil überprüfen?" oder „Bei mir geht gar nichts mehr". Alle Jahre wieder sorgen die heißen Monate für streikende Arbeits- wie Privat-PCs und verzweifelte Kollegen. Geplatzte Elkos (Elektrolyt-Kondensatoren), verendete Grafikchips oder geisterhafte Neustarts: Alle prominenten Hitzeprobleme waren auch dieses Jahr wieder vertreten. Mein Rat: Vorsorgeuntersuchung. Wer frühzeitig die Temperaturen im PC überprüft, Staub entfernt und Gehäuselüfter nachrüstet, bleibt von Problemen verschont. Vielleicht investiert man auch besser mal den einen oder anderen Euro mehr in die Hardware – dann klappt es auch mit der Stabilität.



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

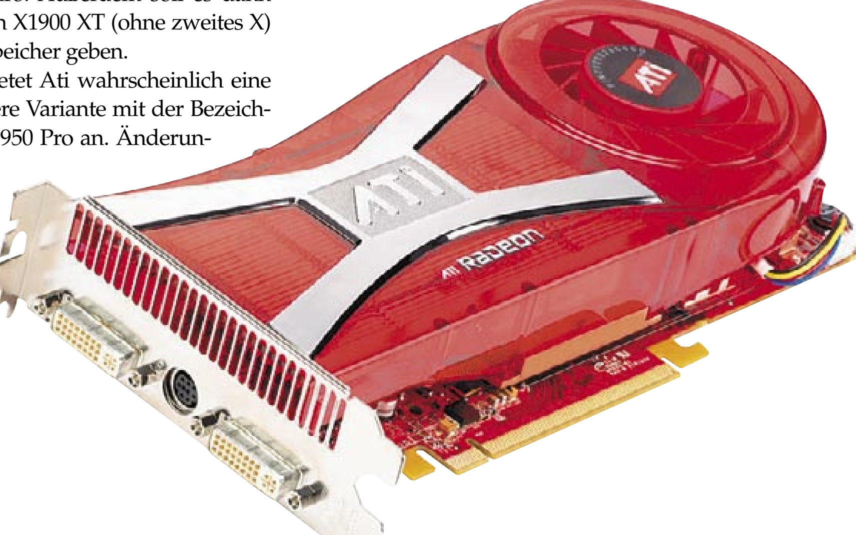
Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

RADEON X1950 XTX

Ati: Neue Top- und Mittelklasse-Grafikchips

Mit riesigem Kühler und GDDR4-Speicher soll Atis neue Top-Grafikkarte Radeon X1950 XTX im Referenzdesign schnell, kühl und leise sein. Offensichtlich kommt jedoch kein neuer Grafikchip zum Einsatz. Dafür spricht, dass dieser genau wie der Vorgänger X1900 XTX im 90-Nanometer-Verfahren produziert und mit 650 MHz getaktet wird. Angeblich ist die X1950 XTX somit nur rund 10 Prozent schneller. Neu sind dagegen der Einsatz von GDDR4-RAM und der riesige Kühler. Das RAM soll mit 1.000 MHz takten und per 256-Bit-Interface angebunden werden. Die X1950 XTX wird aggressiv vermarktet und kostet zur Einführung Anfang September voraussichtlich nur rund 400 Euro. Außerdem soll es dann auch eine Radeon X1900 XT (ohne zweites X) mit 256 MByte Speicher geben.

Wie üblich bietet Ati wahrscheinlich eine weitere, günstigere Variante mit der Bezeichnung Radeon X1950 Pro an. Änderungen gegenüber dem Spitzenmodell: 36 statt 48 Pixel-Shader-ALUs, 600 MHz Chip- sowie 700 MHz Speichertakt und ein flacher Kühler. Stimmen die Gerüchte, ist die X1950 Pro ab Oktober erhältlich. Zum gleichen Zeitpunkt soll eine Karte für das mittlere Preissegment folgen: Die X1650 XT verwendet den neuen Chip RV560, der bereits in 80-Nanometer-Fertigung hergestellt wird und über 24 Pixel-Shader-ALUs verfügt. Zum Vergleich: Der Vorgänger X1600 XT kann lediglich auf zwölf Shader-ALUs zurückgreifen. Der RV560-Chip soll mit 600 MHz getaktet werden, der RAM-Takt liegt angeblich sogar bei 700 MHz.
Info: www.ati.de



AMD/ATI

AMD schluckt Ati



5,4 Milliarden US-Dollar hat AMD die Übernahme von Ati gekostet. Bis zum vierten Quartal 2006 wird Ati trotzdem Hauptplatinen-Chipsätze für Intel-Plattformen anbieten – danach fertigt Ati voraussichtlich nur noch Chips für AMD-Prozessoren. Mainboard-Chipsätze mit leistungsstarker integrierter Grafikeinheit sind ebenfalls denkbar.
Info: WEBCODE 2425

LEADTEK

Geforce 7600 GT für AGP

Neue Grafikkarten für alte Hauptplatinen: Leadtek bietet die Mittelklasse-Karte Geforce 7600 GT im AGP-Format an. Die Geforce 7600 GT steht neben der ebenfalls für AGP verfügbaren 7600 GS leistungsmäßig dabei wie ein Riese da: Glatte drei Viertel mehr Speicherbandbreite und 40 Prozent mehr Grafikchip-Leistung. Die Spezifikationen wurden also im Vergleich zur PCI-Express-Version nicht geändert. So taktet der Grafikchip mit 560 und der 256 MByte große GDDR3-Speicher mit 700 MHz.
Info: www.leadtek.de

NFORCE 590 SLI

Nvidia: SLI-Chipsatz für Conroe

Nvidia bringt den bei AMD-Prozessoren bewährten Chipsatz Nforce 590 SLI auch für Conroe-Platinen. Dieser bietet größtenteils die gleichen Features wie die AM2-Variante: EPP für Übertaktungsprofile bei ausgewählten Speichermodulen sowie zwei Netzwerk- und sechs SATA-II-Anschlüsse. Firstpacket verbessert zudem den Spiele-Ping bei gleichzeitigem Upload. Obwohl zahlreiche Leiterbahnen noch per Hand eingefügt wurden, lief unser Vorabmuster bereits erfreulich stabil. Nur **Call of Duty 2** stürzte im SLI-Betrieb regelmäßig ab. Anders als bei P965- oder 975X-Modellen konnten wir im BIOS sogar die Command-Rate einstellen. Fertige Serienplatinen erwarten wir im nächsten oder übernächsten Monat.
Info: www.nvidia.de

ATHLON 64

AMD-CPUs noch günstiger

Intels Top-Chip Conroe (Core 2 Duo) ist bei Spielen schneller als jeder Athlon 64 und seit diesem Monat verfügbar. AMD hat reagiert: Schon letzten Monat haben wir von massiven Preissenkungen für Sockel-939-Prozessoren berichtet. Teilweise sind diese sogar noch günstiger geworden als erwartet. Nun setzt AMD auch bei den neuen Modellen für Sockel AM2 den Rotstift an: Manche Prozessoren werden mehr als 50 Prozent günstiger angeboten als ursprünglich geplant. Die Preise in der Tabelle gelten für Großhändler bei Abnahme von 1.000 Stück. Aus dem Sortiment gestrichen hat AMD die Zweikern-Prozessoren Athlon 64 X2 4800+, 4400+ und 4000+ sowie die Einkern-Modelle 4000+, 3700+, 3200+ und 3000+ (für Sockel AM2 und 939).
Info: www.amd.de

Prozessor	Aktueller Preis	Ursprünglicher Preis
Athlon 64 FX-62	827 US-Dollar	1.031 US-Dollar
Athlon 64 X2 5000+	301 US-Dollar	696 US-Dollar
Athlon 64 X2 4600+	276 US-Dollar	601 US-Dollar
Athlon 64 X2 4600+	240 US-Dollar	558 US-Dollar
Athlon 64 X2 4200+ EE	215 US-Dollar	417 US-Dollar
Athlon 64 X2 4200+	187 US-Dollar	365 US-Dollar
Athlon 64 X2 3800+	176 US-Dollar	323 US-Dollar
Athlon 64 X2 3800+	152 US-Dollar	303 US-Dollar
Athlon 64 3800+	112 US-Dollar	290 US-Dollar
Athlon 64 3500+	91 US-Dollar	189 US-Dollar
Athlon 64 3200+	81 US-Dollar	–

Asus: AM2-Mainboard für Spieler

Nach Abit und DFI baut auch Asus Platinen speziell für Spieler: Modelle aus der „Republic of Gamers"-Reihe sollen einfache, aber mächtige Übertaktungs- und Tuning-Funktionen haben und dank LED-Beleuchtung klasse aussehen. Als Erstes erreichte uns ein Testmuster der Crosshair-Hauptplatine mit dem Nvidia-Chipsatz Nforce 590 SLI für den aktuellen AMD-Sockel AM2. Die Spielerplatine verfügt sogar über eine LCD-Anzeige auf der Anschlussblende.
Info: www.asus.com

USB-Stick zeigt Speicherplatz an

Auf einem kleinen Bildschirm (BCD) gibt der Read-out genannte Stick von Corsair den verfügbaren Speicherplatz aus. Dafür sorgt eine Batterie, die sich auflädt, sobald Sie den Datenträger in einen USB-Port stecken. Die elf Zeichen des Bildschirms lassen sich zudem frei programmieren und Corsair verspricht schnelle Übertragungsraten. Der Read-out-Stick kommt als 2- (60 US-Dollar) und 1-Gigabyte-Variante (40 US-Dollar), ist derzeit jedoch noch nicht verfügbar. Voraussichtlich schon nächsten Monat haben wir den cleveren Stick im Test.
Info: www.corsairmicro.com

AMD: Tool für Dual-Core-Prozessoren

AMD bietet einen Zweikern-Optimizer zum Download an, der für eine höhere Spiele-Kompatibilität und bestenfalls für mehr Leistung sorgen soll. Erste Tests zeigen, dass einige Spiele nun tatsächlich problemlos laufen – schneller werden sie aber nicht.
Info: www.amd.de

Windows Vista mit beliebiger Software

Das neue Windows Vista lässt sich auch mit Standardanwendungen anderer Anbieter ausstatten. So könnten Computer-Hersteller Vista beispielsweise mit Mozilla Firefox oder Winamp ausliefern. Zudem darf Standardsoftware wie der Windows Media Player und auch der Internet Explorer entfernt werden. Sogar andere Betriebssysteme lassen sich parallel zu Windows installieren.
Info: www.microsoft.de

Bessere Verfügbarkeit von T-DSL Light

Für Kunden, die zu weit von der Vermittlungsstelle entfernt wohnen, um mit vollwertigem DSL versorgt zu werden, bietet die Telekom das langsamere T-DSL Light an. Bisher wurde T-DSL Light bis zu einer Leitungsdämpfung von 50 dB geschaltet. Nun erweitert die Telekom die Reichweite auf 55 dB. So können Kunden, die bisher kein T-DSL Light bekommen konnten, ebenfalls angeschlossen werden. Um herauszufinden, ob T-DSL Light neuerdings bei Ihnen verfügbar ist, besuchen Sie www.t-com.de und geben unter „DSL & mehr" ganz rechts im Verfügbarkeitscheck Ihre Telefonnummer an.
Info: www.t-com.de | WEBCODE 2424



INTEL CONROE Mit dem neuen Zweikern-Prozessor legt der Chip-Riese die Messlatte für die Spiele-Leistung sehr hoch und zieht scheinbar mühelos am Athlon 64 vorbei.

Was ist?

Conroe
Intels Codename für die Desktop-Prozessoren auf Basis der neuen Core-Mikroarchitektur.

Core
Von Intel mittlerweile inflationär eingesetzter Begriff, unter anderem für Yonah (Core Duo), Conroe (Core 2 Duo) und die Core-Architektur.

L2-Cache
Prozessornaher, besonders schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher, meist 512 bis 4.096 kByte groß.

Woodcrest
Intels Codename für die Server- und Workstation-Prozessoren auf Basis der neuen Core-Mikroarchitektur.

Duell der Giganten

Nach dem Conroe-Verkaufsstart quält nicht nur Besitzer eines AMD-Prozessors die Frage: Gehört der PC nun zum alten Eisen – muss ein neuer her?

Nach den ersten Benchmarks mit zwei Vorab-Testmustern (siehe PC Games 09/06, S. 138) erhielten wir nun die Möglichkeit, die fertigen Core-2-Duo-CPUs leistungstechnisch unter die Lupe zu nehmen. Das Ergebnis: Die Serienprozessoren arbeiten exakt so schnell wie ihre Vorab-Pendants. Zusätzlich testeten wir jetzt auch die „kleine" Core-2-Variante mit nur 2 MByte L2-Cache, die aufgrund des niedrigen Preises von knapp 210 Euro vor allem für sparsame Aufrüster interessant sein dürfte.

Modellübersicht Intel

Zum Core-2-Duo-Start am 27. Juli hat Intel fünf Modelle vorgestellt. Alle arbeiten mit zwei Kernen und einem FSB von 266 MHz im Quad-Pumped-Verfahren, manche Händler und Intel selbst sprechen deshalb auch von 1.066 MHz Frontside-Bustakt. Das langsamste und billigste Modell ist der Core 2 Duo E6300 mit einem Multiplikator von 7 und einem Takt von 1.867 MHz. Die Modelle E6400, E6600, E6700 und X6800 haben jeweils einen um 1 erhöhten Multiplikator, der pro Schritt rund 6 (**Half-Life 2: Episode 1**) bis 14 (**Battlefield 2**) Prozent mehr Performance bringt. Der Core 2 Duo X6800 bietet außerdem einen nach oben offenen Multiplikator. Die Core-Prozessoren E6300 und E6400 hat Intel als Einstiegsmodelle vorgesehen. Beide besitzen einen 2 MByte großen, gemeinsam genutzten L2-Cache, die drei anderen Varianten können auf je 4 MByte zurückgreifen.

Cache-Betrachtung

Bei gleicher Taktfrequenz hat die Verdoppelung des L2-Caches von 2 auf 4 MByte nur geringe Auswirkungen: Bei den meisten Anwendungsbenchmarks tut sich gar nichts, bei Spielen bringt der zusätzliche Zwischenspeicher durchschnittlich 1 (**Need for Speed Most Wanted**) bis 3 Prozent (**Battlefield 2**) mehr Leistung. Den größten Vorteil konnten wir bei **F.E.A.R.** ausmachen, hier waren 4 Prozent mehr Leistung drin. Der Performance-Abstand ist also bei vier von fünf Core-2-Duo-Modellen annähernd gleich – nur beim Sprung vom E6400 auf den E6600 ist der Vorteil etwas größer, da ja neben dem um 1 erhöhten Multiplikator auch ein größerer L2-Cache zum Einsatz kommt. In der Preisliste fehlt bei Intel deshalb auch ein Core 2 Duo E6500, möglicherweise wird diese Lücke später noch gefüllt.

Modellübersicht AMD

Im Vergleich zur einfach gehaltenen Core-2-Duo-Produktpalette gleicht die Athlon-Preisliste einem Irrgarten: Je ein gutes Dutzend unterschiedlicher Prozessoren stehen für die Sockel 939 und AM2 zur Verfügung, für den AM2 bietet AMD zusätzlich noch spezielle Niedrigenergie-Modelle an. Diese „Energy Efficient"-Prozessoren sind seit Juli auch verfügbar und kosten rund 30 bis 50 Euro mehr als die normalen Varianten. Der Vorteil, den die EE-Modelle bieten, lässt sich in den meisten Fällen auch kostenlos durch das Reduzieren der CPU-Spannung (Undervolting) erreichen. Bei gleichem Takt arbeiten AM2-Prozessoren so schnell wie ihre Sockel-939-Pendants, in Einzelfällen liegt die Performance aber leicht darunter.

Core 2 Duo: die neue Referenz

Beim Leistungsvergleich setzt sich der Core 2 Duo X6800 in allen Benchmarks deutlich an die Spitze. Rund 25 Prozent schneller als ein Athlon 64 FX-62 rennt der Intel-Chip bei **Battlefield 2** und **Half-Life 2** (1.024x768, kein FSAA/AF). Im Test der „kleinen" Variante E6300 mit 2 MByte L2-Cache bestätigt sich der Trend, auch wenn die Benchmarks nicht mehr ganz so beeindruckend ausfallen: Der mit 1,86 GHz getaktete Core 2 Duo E6300 erreicht bei Spielen in etwa die Leistung eines mit 2,2 GHz getakteten Athlon 64 X2-4400+ – dieser ist allerdings deutlich teurer und wird außerdem demnächst eingestellt, weil AMD die meisten Modelle mit 2x 1 MByte L2-Cache aus dem Programm nimmt.

Einfluss der Grafikkarte

Wenn die Grafikkarte limitiert, fällt der Leistungsvorsprung allerdings geringer aus: Das kann je nach Spiel und Karte schon bei der auf 19-Zoll-TFTs bevorzugt eingesetzten Auflösung von 1.280x1.024 der Fall sein. Mit vierfacher Kantenglättung und achtfach anisotropem Filter ist es zum Beispiel bei **Battlefield 2** egal, welcher Prozessor eingesetzt wird – ob Athlon 64 X2 3800+, Athlon 64 4000+ oder Core 2 Duo E6700. Alle drei erreichen mit einer Geforce 7900 GTX rund 80 Bilder pro Sekunde. Das Gleiche gilt je nach Spiel für Unter- und Mittelklasse-Karten: Mit einer X850 XT läuft unser **Oblivion**-Dungeon-Benchmark bei einer Auflösung von 1.024x768 konstant mit 32 Fps, einerlei ob ein Athlon 64 3500+ oder ein Core 2 Duo X6800 auf dem CPU-Sockel steckt.

Leistung bei Anwendungen

Auch bei den meisten Anwendungen erzielt der Core 2 Duo einen deutlichen Vorsprung vor gleich schnell getakteten oder gleich teuren Athlon-64-CPUs. Photoshop, ohnehin auf Intel-Rechnern besonders schnell, wird zur Demonstration für den Core 2 Duo: Selbst das kleinste Modell der Serie, der E6300 mit 1,86 GHz Takt, schafft unser Testmakro schneller als ein Athlon 64 FX-60. Das Topmodell X6800 erreicht rund 30 Prozent Vorsprung vor einem FX-62. Ähnliche Werte attestieren der Cinebench (+25 Prozent) sowie die Messungen mit 7-Zip (+30 Prozent) und Paint.Net. (+28 Prozent).

Einfluss des Speichers

Wer einen AMD-Prozessor besitzt und auf einen Core 2 Duo wechseln will, muss umdenken: Bei Intel-Rechnern werden alle Takte von einem gemeinsamen Frontside-Bus (FSB) abgeleitet. Speicher- und Prozessortakt steigen also, wenn der FSB erhöht wird. DDR2-Speicher wird dabei fast immer asynchron getaktet. Bei DDR2-800-Speicher beträgt der anliegende Takt 400 MHz, bei DDR2-667 sind es 333 MHz und bei DDR2-533 nur noch 266 MHz – lediglich bei der letzten Bestückungsvariante arbeiten Speicher und FSB also synchron. Die früher bekannten und ärgerlichen Synchronisationsverluste hatten bei unseren Tests aber kaum Einfluss auf die Performance: DDR2-667 bringt je nach eingesetztem Prozessor im Vergleich zu DDR2-533 durchschnittlich 3 Prozent mehr Performance, der Sprung zu DDR2-800 sorgt bei **Battlefield 2** für ein Leistungsplus von 6 bis 8 Prozent. Ähnliche Werte liefert der synthetische Speichertest des Diagnoseprogramms Sandra: DDR2-667-Speicher bringt 3 Prozent mehr Leistung als DDR2-533-RAM, DDR2-800-Speicher dagegen 8 Prozent. Offenbar sorgt ein geringer Synchronisationsverlust dafür, dass sich DDR2-667-Speicher nicht deutlicher absetzen kann.

Beim Speicher sparen

Trotzdem sollten Anwender zu DDR2-667-Speicher greifen und nicht mehr auf die DDR2-533-Variante setzen, denn der Preisunterschied beträgt nur rund 5 Euro. Wer noch ein wenig mehr Leistung möchte, muss – wenn er demselben Hersteller treu bleibt – knapp 40 Euro pro Gigabyte-Modul drauflegen und zu DDR2-800-Speicher greifen. Eine preiswerte Alternative ist der EM2-6400 996527 von Mushkin: 2 GByte sind hier schon ab 180 Euro zu haben. DDR2-1000- und DDR2-1066-Speicher lohnt sich dagegen für die meisten Anwender nicht. Für den Aufpreis von rund 200 Euro laufen Spiele (im Vergleich zu DDR2-800) bestenfalls 10 Prozent schneller – dieses Geld ist besser in einen schnelleren Prozessor oder eine neue Grafikkarte investiert.

Core 2 Duo: Preise und Modelle

Modell	Takt	FSB-Takt	L2-Cache	OEM-Preis	Händlerpreis*
E6300	1.867 MHz	266 QDR	2 MByte	183 US-$	Ca. € 210,-
E6400	2.133 MHz	266 QDR	2 MByte	224 US-$	Ca. € 250,-
E6600	2.400 MHz	266 QDR	4 MByte	316 US-$	Ca. € 330,-
E6700	2.667 MHz	266 QDR	4 MByte	530 US-$	Ca. € 530,-
X6800 (Extr. Ed.)	2.933 MHz	266 QDR	4 MByte	999 US-$	Ca. € 950,-

* Am 20. Juli, Boxed-Version, ohne Versandkosten

Preislich besonders attraktiv ist der Core 2 Duo E6600 für knapp 330 Euro.

Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen:
X1900 XTX, 2x 1.024 MByte DDR400/DDR2-800, Cat. 6.5; WinXP SP2; DirectX 9.0c (Juni 2006)

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

BESSER ▶ | Fps — BED. / FLÜSSIG SPIELBAR

Prozessor	1.024x768, kein FSAA, kein AF	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF	Preis
Core 2 Duo X6800 (2,93 GHz)	155 (+237%)	87 (+98%)	950,-
Core 2 Duo E6700 (2,67 GHz)	144 (+213%)	89 (+102%)	530,-
Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)	136 (+196%)	88 (+100%)	330,-
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	124 (+170%)	88 (+100%)	950,-
Athlon FX-60 (Sockel 939)	110 (+139%)	87 (+98%)	760,-
Athlon X2 4400+ (Sockel 939)	95 (+107%)	84 (+81%)	420,-
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	91 (+98%)	83 (+89%)	960,-
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	88 (+91%)	81 (+84%)	135,-
Athlon 64 X2 3800+ (Sockel 939)	82 (+78%)	78 (+77%)	155,-
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	77 (+67%)	75 (+70%)	80,-
Pentium D 930 (3,0 GHz)	66 (+43%)	61 (+39%)	170,-
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	60 (+30%)	59 (+34%)	N.l.*
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	58 (+26%)	48 (+9%)	N.l.*
Sempron 3000+ (Sockel AM2)	55 (+20%)	55 (+25%)	70,-
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB200)	46 (BASIS)	44 (BASIS)	N.l.*

- Die Core-2-Duo-Modelle liegen deutlich vor dem Athlon 64 FX-62.
- Die X1900 XTX sorgt zudem für einen Gewinn bei Zweikern-Prozessoren.
- Preisstand: 27.07.2006, Preissenkungen für AMD-CPUs mit berücksichtigt

LEGENDE
1.024x768, kein FSAA, kein AF | 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps

* Nicht lieferbar

Core 2 Duo: 2 vs. 4 MByte L2-Cache

	Conroe 6300 (1,86 GHz)	Conroe X6800 (bei 1,86 GHz)	Gewinn
Battlefield 2 (1.024x768, kein AA/AF)	89 Fps	92 Fps	3%
Battlefield 2 (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF)	78 Fps	80 Fps	3%
F.E.A.R.	149 Fps	155 Fps	4%
NfS Most Wanted (1.024x768, kein AA/AF)	69 Fps	70 Fps	1%
NfS Most Wanted (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF)	51 Fps	51 Fps	0%
Cinebench 03 Single-Core	325	326	0%
Cinebench 03 Multi-Core	601	604	0%
7-Zip (2MB, Komprimierung)	1747 MByte/s	1803 MByte/s	3%

Einstellungen: Asus P5WDH (975X), 7900 GTX, 2x 1.024 MByte RAM, Latenzen je 4-4-4-12, 1.024x768, kein AA/AF, WinXP SP2

Der zusätzliche L2-Cache bringt bei Spielen zwischen 1 und 4 Prozent mehr Leistung. Beim Cinebench ist keine Veränderung messbar.

Mainboards, Kühler, Speicher

BÖSE AXT Das Intel 975XBX (Bad Axe) unterstützt den Conroe ab Revision 3.04.

Leistungsaufnahme

Fps

Einstellungen: GF 7900 GTX (FW84.21), 2x 1.024 MByte RAM (So939/A): DDR400; So775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c (Juni 2006)

DESKTOP-IDLE; COD2 (SC)/COD2 + PRIME95 (DC)

BESSER ◀ | Watt

Prozessor	Watt	Preis
AMD Athlon XP 2500+**	183 (-24%)	N.l.*
AMD Athlon XP 3200+**	193 (-20%)	N.l.*
AMD Sempron 3000+***	205 (-15%)	70,-
Intel Core 2 Duo E6600	228 (-6%)	330,-
Intel Core 2 Duo E6700	238 (-2%)	530,-
AMD Athlon 64 X2 3800+	240 (-1%)	260,-
AMD Athlon 64 3500+	242 (Basis)	100,-
AMD Athlon 64 X2 4400+	248 (+2%)	420,-
AMD Athlon 64 4000+	248 (+2%)	200,-
AMD Athlon 64 FX-60	254 (+5%)	760,-
Intel Pentium D 930	290 (+20%)	170,-
Intel Pentium 4 550	297 (+23%)	N.l.*
AMD Athlon 64 FX-62	300 (+24%)	950,-
Intel Pentium EE 965	309 (+28%)	960,-
AMD Athlon 64 FX-64****	0	N.l.*

FAZIT:
- PC Games misst die Leistungsaufnahme des gesamten PCs vor dem Netzteil.
- Die Conroe-CPUs (Core 2 Duo) sind sehr sparsam.
- AMDs X2-Prozessoren verbrauchen auch nicht viel Strom.

LEGENDE Last, Idle

* Nicht lieferbar ** Grafik: Evga 7800 GS 490/700 MHz *** DDR2-RAM: 321 MHz **** Nicht angegeben, da erhöhte Spannung zum Übertakten nötig



INTEL-KÜHLER Intels Boxed-Kühler ist bei voller Drehzahl mit mehr als 4 Sone unangenehm laut. Core-2-Duo-Käufer sollten ein anderes Modell wählen.

Speicherleistung (Battlefield 2)

	DDR2-533	DDR2-667	DDR2-800	DDR2-1066
Core 2 Duo E6300	84 Fps	86 Fps (+3%)	89 Fps (+6%)	94 Fps (+11%)
Core 2 Duo E6600	105 Fps	107 Fps (+2%)	111 Fps (+6%)	117 Fps (+11%)
Core 2 Duo E6700	111 Fps	115 Fps (+4%)	119 Fps (+7%)	123 Fps (+11%)
Core 2 Duo X6800	119 Fps	122 Fps (+3%)	128 Fps (+8%)	135 Fps (+13%)

Einstellungen: Asus P5WDH (975X), 7900 GTX, 2x 1.024 MByte RAM, Latenzen je 4-4-4-12, 1.024x768, kein AA/AF

Wer sich einen Core-2-Duo-Prozessor zulegen möchte, benötigt in der Regel ein neues Mainboard, egal ob er einen AMD- oder einen Intel-PC besitzt. Zwar passen die neuen Prozessoren auf den mittlerweile drei Jahre alten Sockel 775, doch muss das Board eine Spannungsversorgung nach Intels VRM-11-Spezifikation haben – und davon gibt es erst wenige.

Platinen für den Core 2 Duo

Uneingeschränkt Core-2-Duo-tauglich sind alle neuen Boards mit einem der neuen 965-Chipsätze. Allerdings unterstützt der Chipsatz von Haus aus nur SATA-Geräte. Sofern der Mainboard-Hersteller keinen PATA-Zusatzchip verbaut hat, können Sie hier keine älteren IDE-Festplatten verwenden.

Deutlich schlechter sieht es bei Platinen mit 975X-Chipsatz aus: Hier unterstützen nur wenige Modelle den neuen Intel-Prozessor (siehe Liste auf der nächsten Seite). Oft hängt es zudem von der Platinen- und BIOS-Revision ab, ob der PC startet oder nicht. Das populäre Intel-975XBX-Board zum Beispiel erkennt den Core 2 Duo erst ab Platinenrevision 3.04. Eine Anleitung, mit der Sie ältere Versionen des Boards Core-2-Duo-tauglich machen, finden Sie unter WEBCODE 24ZH. Der 975X kann laut Chipsatz-Spezifikation maximal mit DDR2-667-Speicher umgehen. Die meisten 975X-Platinen bieten aber einen 2:3-Speicherteiler an, der den Einsatz von DDR2-800-Speicher bei optimaler Taktfrequenz erlaubt.

Core 2 Duo mit DDR400

Aufgrund des Frontside-Bus-Konzeptes ist es sogar möglich, einen Core-2-Duo-Prozessor mit DDR1-Speicher zu betreiben. Asrock hat mit dem 775i65G eine Platine im Programm, die nicht nur den älteren Speicherstandard unterstützt, sondern auch den Einsatz einer AGP-Karte ermöglicht. Der Nachteil: Das Board baut auf den mittlerweile veralteten Intel-865-Chipsatz und besitzt weder Gigabit-LAN noch SATA II. Ein FSB-Takt von 266 MHz ist zudem nur dann möglich, wenn die integrierte Grafik abgeschaltet wird. Etwas flexibler ist das 775Twins-HDTV aus gleichem Hause, das den Core 2 Duo ab Platinenrevision 2.0 unterstützt und ebenfalls den Einsatz von DDR1-Speicher erlaubt. Hier ist allerdings eine PCI-Express-Grafikkarte erforderlich. Das Board verwendet Atis Xpress-200-Northbridge und die Uli-1573-Southbridge. Für AMD-Rechner bieten unter anderem Elitegroup und MSI Sockel-939-Platinen an, die einen AGP-Steckplatz haben.

Mainboard- und Speicherprobleme

Wer glaubt, bei einem Intel-Rechner gäbe es grundsätzlich keine Speicherprobleme, der irrt: Der Speicher läuft zwar immer mit optimalem Takt und auch viele der komplizierten Bestückungsregeln eines Athlon 64 fallen bei Core-2-Duo-PCs weg. Doch Abstürze gehören zur Tagesordnung, wenn Board- oder Speicherhersteller gepatzt haben. So lief preiswerter OCZ-DDR2-800-Speicher (OCZ2P8002GK Platinum Edition) auf dem Intel-975XBX-Board nur mit dem Takt von DDR2-667 ohne Abstürze – schade um den Aufpreis.

Der Sockel 775 übersteht entgegen früherer Befürchtungen auch häufige Prozessorwechsel ohne Probleme. In unserem Testlabor verrichten mehrere Platinen seit Jahren zuverlässig ihren Dienst, ohne dass ein Pin beschädigt worden wäre. Dieses Problem trat offenbar nur bei den ersten (Vorserien-)Boards mit Sockel 775 auf.

Kühlung

Core-2-Duo-Prozessoren bleiben deutlich kühler als die bisherigen Pentium-4-Prozessoren und teilweise auch kühler als konkurrierende Athlon-64-Modelle. Das hat für Aufrüster die angenehme Konsequenz, dass sie die alten Sockel-775-Kühler problemlos weiterverwenden können. Intel hat den Befestigungsmechanismus nicht geändert, sodass Sie alle bisher verkauften Sockel-775-Kühler auch auf Core-2-Duo-Prozessoren problemlos montieren können. Bei AMD-Rechnern ist für den neuen Sockel AM2 unter Umständen ein neuer Kühler nötig.

Gute Kühler, schlechte Kühler

Während AMD bei den Mittel- und Oberklasse-Prozessoren in der Boxed-Version einen qualitativ hochwertigen Heatpipe-Kühler spendiert, taugt das Intel-Boxed-Modell bestenfalls für ein paar schnelle Tests – danach sollte der nervig laute Kühler umgehend ersetzt werden. Verbesserungsbedürftig ist auch Intels Haltekonstruktion. Zwar lässt sich der Kühler relativ leicht aufsetzen und mit vier Plastikstiften verriegeln. Doch stets beschleicht den Aufrüster das unangenehme Gefühl, dass der Anpressdruck zu gering ist und der Prozessor überhitzen könnte. Die Plastikstifte neigen zudem zum Verkanten, sodass sich der Kühler nach einigen Prozessorwechseln manchmal nur noch schwer lösen lässt.

CPU-Kühler für die Core-2-Duo-Prozessoren

Wie Sie in der Tabelle unten sehen, haben wir vier aktuelle Kühler gegen die Boxed-Variante von Intel antreten lassen. Die beste Schnittmenge aus Kühlleistung und geringer Lautstärkeentwicklung bietet derzeit der Zalman CNPS9500 AT für rund 40 Euro. Einziges Manko: Für den Einbau muss das Mainboard komplett ausgebaut werden. Eine mit knapp 20 Euro günstigere und einfacher zu montierende Alternative stellt der Freezer 7 Pro von Arctic-Cooling dar. Bei diesem Kühler sollte allerdings aufgrund der geringen Reserven eine Gehäuselüftung vorhanden sein. Einen ausführlichen Vergleich aktueller Kühler für alle gängigen Sockel präsentieren wir in einer der nächsten Ausgaben.

Temperaturpanik

Verstärkt werden Kühlungssorgen durch Mainboards wie das Intel 975XBX, die teilweise zu hohe Temperaturen melden. Bis zu 70 Grad Celsius soll ein Core 2 Duo X6800 bei Volllast erreichen – das wäre sogar mehr, als die Spezifikation zulässt (maximal 61 Grad Celsius im Prozessorgehäuse). Der Kühler blieb aber handwarm und der Prozessor lief auch unter Last stets mit voller Taktfrequenz – das gefürchtete Heruntertakten („Throttling") blieb aus. Andere Mainboards wie das Asus P5W DH Deluxe zeigen dagegen etwas niedrigere Temperaturen an: Im Leerlauf meldet das Board 40, unter Volllast 60 Grad Celsius. Solche Temperaturen scheint aber nur der X6800 zu erreichen, alle anderen getesteten Modelle blieben zum Teil deutlich kühler.

Verlustleistung

Das passt zu den Angaben, die Intel über die maximale ther-

ASROCK-PLATINE Das 775i65G erlaubt es, einen Core 2 Duo mit einer AGP-Grafikkarte und DDR400-Speicher zu kombinieren.

Core-2-Duo-taugliche Platinen

Hersteller	Name	Chipsatz	Besonderheiten
Abit	AW9D	Intel 975X	-
	Fatal1ty FP-A9D	Intel 975X	-
	IL9	Intel 946PL	-
Asrock	775i65G	865G	Ab Revision 2.0
	775i65PE	865PE	
	775i945GZ	945GZ	-
	775Twins-HDTV	Ati Xpress 200	Ab Revision 2.0
	775XFire-ESATA2+	945PL	-
	Conroe865PE	865PE	-
	Conroexfire-EATA2	945P	Ab Revision 2.0
Asus	P5BPL	Intel 946PL	-
	P5LD2-VM SE	Intel 945G	-
	P5N32-SLI SE	Nforce 590 SLI	-
	P5W DH Deluxe	Intel 975X	-
	P5WDG2-WS Pro	Intel 975X	-
	P5WD2-E Premium	Intel 975X	Ab Revision 1.3
Biostar	946PL	946PL	-
DFI	946PL/G	946PL	-
	Infinity 975X/G	Intel 975X	-
	Infinity CFX1150/G	Ati RD600+SB600	-
	LP UT NF590 SLI-T2R/G	Nforce 590 SLI	-
	LP UT RD600-T2R/G	Ati RD600+SB650	-
Elitegroup	946PLT-A	946PL	-
	ECS C19-A SLI V3	Nforce 570 SLI	-
	RS600T-M	RS600+SB600	-
Epox	EP-5RC410-M	Ati Xpress 200	-
	EP-5RC410-MJ3	Ati Xpress 200	-
Gigabyte	GA-946GZ-S3	946GZ	-
	GA-946PL-S3	946PL	-
Intel	D975XBX („Bad Axe")	Intel 975X	Ab Revision 3.04
	D975XBX2 („Bad Axe 2")	Intel 975X	-
MSI	975X Platinum PowerUp Ed.	Intel 975X	Ab Revision 2.B
	P4N SLI V2.0	Nforce4 SLI Intel Ed.	-

* Nicht aufgeführt sind alle Boards mit einem Intel-965-Chipsatz – diese unterstützen ausnahmslos Core-2-Duo-CPUs..

CPU-KÜHLER

	CNPS9500 AT	Freezer 7 Pro	Radial 775 PWM80	Copper Twister	Boxed-Kühler
Hersteller (Webseite)	Zalman (www.alternate.de)	Arctic Cooling (www.arctic-cooling.com)	EKL (www.ekl-ag.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)	Intel (www.intel.de)
Preis	Ca. € 40,-	Ca. € 20,-	Ca. € 25,-	Ca. € 30,-	Nur zusammen mit Prozessor erhältlich
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Gut	--
Sockel	775	775	775	775, 478, 754, 939, 940	775
AUSSTATTUNG	2,35	1,95	2,05	2,42	2,25
Maße (BxTxH)	115x85x125 mm	115x95x125 mm	95x80x90 mm	95x95x70 mm	90x90x53 mm
Werkstoff	Kupfer	Hybrid	Hybrid	Kupfer	Hybrid
Haltemechanismus (K8)	4-Punkt-Mainboardverschraubung*	4-Punkt-Mainboardhalterung	4-Punkt-Mainboardhalterung	4-Punkt-Mainboardverschraubung	4-Punkt-Mainboardhalterung
EIGENSCHAFTEN	2,00	1,75	1,75	1,90	1,80
Gewicht (mit Lüfter)	490 Gramm	520 Gramm	490 Gramm	510 Gramm	550 Gramm
Lüfteranschluss	4-Pin-Molex	4-Pin-Molex	4-Pin-Molex	4-Pin-Molex	4-Pin-Molex
LEISTUNG	1,30	1,70	1,80	1,65	1,75
Intel Core 2 Duo X6800 (Win/3D, 12 Volt)	33/41 °C**	39/50 °C**	33/40 °C**	37/47 °C**	31/42 °C**
Intel Core 2 Duo X6800 (Win/3D, 7 Volt)	35/44 °C**	44/53 °C**	37/46 °C**	39/51 °C**	44/45 °C**
Geräuschentwicklung 12 Volt	1,8 Sone, 34 dB(A)	1,4 Sone, 33 dB(A)	4,3 Sone, 44 dB(A)	4,2 Sone, 44 dB(A)	4,5 Sone, 45 dB(A)
Geräuschentwicklung 7 Volt	0,5 Sone, 24 dB(A)	0,2 Sone, 20 dB(A)	1,5 Sone, 35 dB(A)	0,7 Sone, 27 dB(A)	1,1 Sone, 29 dB(A)
FAZIT	+ Kühlleistung + Lautstärke − Montage	+ Lautstärke + Montage − Reserven	+ Kühlleistung + Montage − 12-Volt-Lautstärke	+ 7-Volt-Lautstärke − Montage − Reserven	+ Kühlleistung + Montage − Lautstärke
GESAMT	1,65	1,76	1,84	1,85	1,86

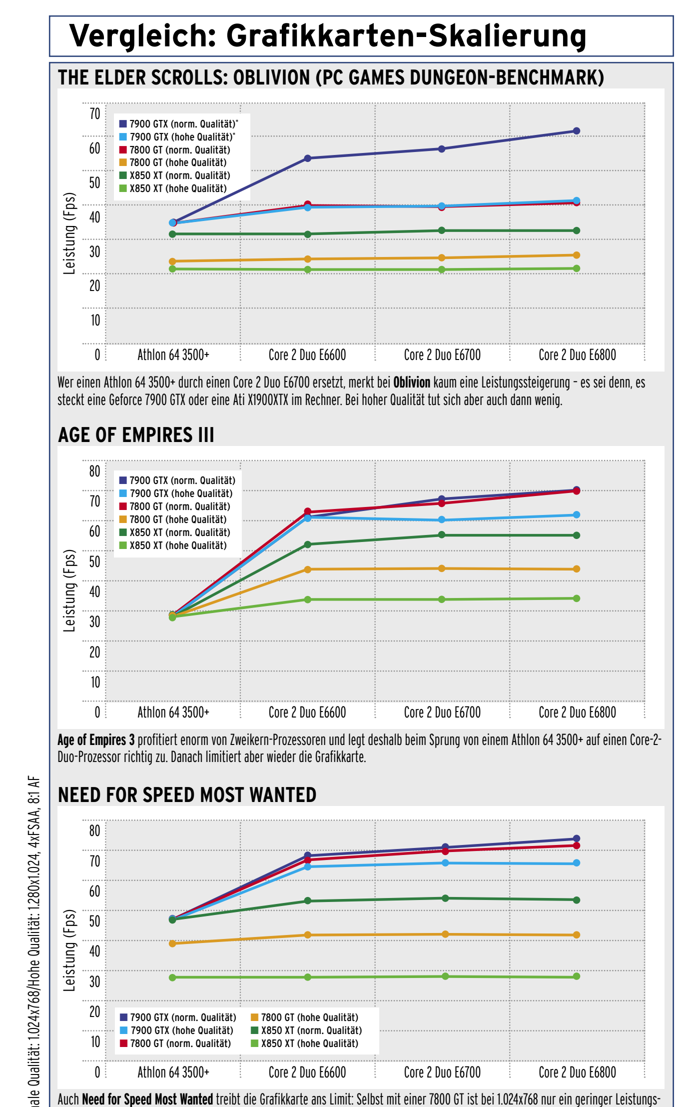
* Backplate muss getauscht werden.
** Laut Mainboard-BIOS (Asus P5W DH Deluxe, BIOS: 0701)

mische Verlustleistung (TDP) macht: Diese liegt bei 75 Watt für einen Core 2 Duo X6800. Alle anderen Core-2-Duo-Modelle begnügen sich mit 65 Watt. Aktuelle AMD-Prozessoren erreichen 89 Watt, der FX-62 sogar bis zu 125 Watt. Allerdings sind die Angaben von AMD und Intel nicht direkt vergleichbar. Beide Werte sind ferner nur als Richtlinie für Kühler- und PC-Hersteller zu sehen. Über den Stromverbrauch sagt die TDP ebenfalls wenig aus. Folglich haben wir diesen mit einem handelsüblichen Strommessgerät selbst nachgemessen: Intels neues Topmodell Core 2 Duo X6800 zieht unter Vollast knapp 250 Watt aus der Steckdose. Das entspricht in etwa einem Athlon 64 4400+ (ganzer PC, Grafikkarte: Radeon X1900XTX). Im Leerlauf benötigen die Core-2-Duo-Prozessoren ähnlich viel Strom wie vergleichbare Athlon-64-Modelle. Wenn die Energiespartechniken Speedstep bzw. Cool'n'quiet genutzt werden, verringert sich der Stromverbrauch des Komplettrechners um weitere 20 bis 35 Watt.

Stomspartechniken

Alle Core-2-Duo-Prozessoren beherrschen die Stromspartechniken EIST und C1E. Weil den normalen Core-2-Duo-Modellen aber nur die Multiplikatoren von 6 bis 11 zur Verfügung stehen, werden die Chips im Leerlauf mit vergleichsweise hohen 1.600 MHz getaktet (6x266 MHz) – ein Core 2 Duo E6300 taktet ohne Last also gerade mal 266 MHz langsamer als unter Volllast. AMD-Prozessoren arbeiten im Leerlauf dagegen je nach Kern und Modell mit deutlich höheren 800, 1.000 oder 1.200 MHz.

Vergleich: Grafikkarten-Skalierung



Wer einen Athlon 64 3500+ durch einen Core 2 Duo E6700 ersetzt, merkt bei **Oblivion** kaum eine Leistungssteigerung – es sei denn, es steckt eine Geforce 7900 GTX oder eine Ati X1900XTX im Rechner. Bei hoher Qualität tut sich aber auch dann wenig.

Age of Empires 3 profitiert enorm von Zweikern-Prozessoren und legt deshalb beim Sprung von einem Athlon 64 3500+ auf einen Core-2-Duo-Prozessor richtig zu. Danach limitiert aber wieder die Grafikkarte.

Auch **Need for Speed Most Wanted** treibt die Grafikkarte ans Limit: Selbst mit einer 7800 GT ist bei 1.024x768 nur ein geringer Leistungsanstieg messbar. Wer eine X850XT hat, merkt gar keine Veränderung nach dem Aufrüsten (es sei denn, er reduziert die Spieldetails).

Wissenswertes für Aufrüster

Bei den Benchmarks wird schnell klar: Der Core 2 Duo deckt die Leistungsgrenzen aktueller Grafikkarten schonungslos auf, fast scheint es, als sei der Prozessor zu schnell für die aktuelle Grafikkarten-Generation.

Einfluss der Grafikkarte (1)

Von den 30 Prozent, die der Core 2 Duo bei einigen Anwendungen schneller ist, bleibt bei Spielen unter Umständen nichts mehr übrig: Selbst eine Karte der 7800-GT-Klasse kann bei Titeln wie **Oblivion** oder **Need for Speed Most Wanted** mit einem Core-2-Duo-Prozessor kaum noch zulegen und sogar das sonst eher prozessorfreundliche **Age of Empires 3** profitiert mit steigender Taktfrequenz des Core 2 Duo nur noch gering (siehe Skalierungsmessungen links). Noch schlimmer sieht es mit einer X850XT-Karte aus: Als Einziges von drei getesteten Spielen kann nur **Age of Empires 3** zulegen – das aber auch nur, weil es stark von Zweikern-Prozessoren profitiert. Echte Leistungszuwächse bis hin zu jenen 30 Prozent, die bei Anwendungsbenchmarks erreicht werden, sind mit solchen Grafikkarten nur dann zu erzielen, wenn Grafikqualität oder Auflösung im Optionsmenü der genannten Spiele heruntergeregelt werden – aber das ist ja nicht Sinn der Sache.

Einfluss der Grafikkarte (2)

Wer zu den Spielern zählt, die auf Kantenglättung und anisotrope Filterung schwören, merkt nach dem Kauf eines Core 2 Duo vermutlich ebenfalls nichts. Alle von uns getesteten Spiele liefen in 1.280x1.024 bei vierfacher Kantenglättung und achtfach anistropem Filter kaum schneller als auf einem Athlon 64 X2 4400+, im Extremfall gab es sogar im Vergleich zu einem Athlon 64 3500+ keine Verbesserung. Bei einigen Spielen wie **F.E.A.R.** erhöht sich aber immerhin die minimale Fps-Rate mit einem Core-2-Duo-Prozessor deutlich – damit entfallen dann jene Aussetzer, die beim Spielen besonders nerven.

Die besten Ergebnisse erreicht der Core 2 Duo bei Spielen, die weniger Grafikleistung fordern, darunter zum Beispiel **Civilization 4**, **Unreal Tournament 2004 (dt.)**, **Schlacht um Mittelerde 2** und nicht zuletzt der **MS Flight Simulator**. Dann zeigt der Prozessor besonders deutlich, welches Potenzial in ihm steckt. Käufer eines Core-2-Duo-Prozessors sollten folglich darauf achten, dass eine Grafikkarte der Oberklasse eingesetzt wird, um Leistungsverluste zu vermeiden.

Was sonst noch wichtig ist

Im Funktionsumfang gleichen sich Core 2 Duo und Athlon 64: Beide beherrschen eine Virtualisierung in Hardware (AMD: Pacifica, Intel: Vanderpool), beide können Speicherbereiche vor Pufferüberlauf schützen (NX/XD), beide können mit einer Registerbreite von 64 Bit arbeiten (AMD64, EM64T). Im Vergleich zum aktuellen Athlon bietet der Core 2 Duo ein paar zusätzliche Befehle, die oft als SSE4 bezeichnet werden, obwohl Intel selbst bis heute keinen solchen Namen vergeben hat. Hyper Threading wurde bei den Core-2-Duo-Prozessoren übrigens ersatzlos gestrichen, sowohl bei der Extreme Edition als auch den normalen Modellen.

Bis Ende des laufenden Jahres will Intel den Takt der Core-2-Duo-Reihe auf 3,2 GHz erhöhen, wie Pressesprecher Christian Anderka bestätigte. Zusätzlich kommt einer bislang inoffiziellen Roadmap zufolge mindestens ein weiteres Niedrigpreis-Modell auf den Markt: Der mit 1,6 GHz getaktete Core 2 Duo E4200 wird den Angaben zufolge aber nur mit 200 MHz FSB-Takt arbeiten und außerdem kein Vanderpool unterstützen. AMD will den Takt des Athlon 64 bis Ende 2006 auf 3 GHz steigern (Athlon 64 FX-64).

INTERVIEW MIT CHRISTIAN ANDERKA

„CPUs mit Core-Mikroarchitektur gibt es ab 180 Euro."



Intel-Sprecher Christian Anderka

PC Games: Nach vier Jahren, in denen Intel bei vielen Spielern das Nachsehen hatte, stellt der Core-2-Duo-Prozessor nun alles auf den Kopf. Nach den überragenden Benchmarks befürchten viele jedoch Lieferprobleme – kann Intel die zu erwartende Nachfrage überhaupt erfüllen?

Anderka: „Ja, Core 2 Duo liefert überragende Testergebnisse bei geringem Stromverbrauch und wir gehen davon aus, die Nachfrage befriedigen zu können. Dank der modernen Fertigung mit 300-Millimeter-Wafern im 65-Nanometer-Herstellungsprozess können wir recht üppige Kapazitäten bereitstellen. Übrigens lieferten wir auch mit dem Intel-Pentium-4-Prozessor auf Basis des Northwood-Kerns den schnellsten Spieleprozessor. Das ist gar nicht so lange her – die Durststrecke bei Spieletests dauerte also nicht vier Jahre an – aber die Wartezeit auf Core 2 Duo kam auch mir recht lang vor."

PC Games: Stimmt es, dass Core-2-Duo-Prozessoren zunächst hauptsächlich an OEM-PC-Hersteller geliefert werden? Wann ist mit einer breiten Verfügbarkeit im Endkundenmarkt zu rechnen?

Anderka: „Wir rechnen mit einer breiten Verfügbarkeit im Endkundenmarkt im August. Wie immer bei der Einführung von neuen Produkten wird es Verkaufsstellen geben, die die neue Ware noch nicht so schnell anbieten können, aber das sollte sich rasch einpendeln."

PC Games: Im Niedrigpreis-Segment (unter 150 Euro) sind AMD-Prozessoren bei Spielen allerdings nach wie vor schneller, weil Intel hier „nur" Pentium-4- und Celeron-Prozessoren im Angebot hat. Sind kurzfristig Niedrigpreis-Modelle auf Basis der Core-Mikroarchitektur geplant?

Anderka: „Intel bietet derzeit insgesamt eine recht attraktive Produktpalette an. Prozessoren mit Core-Mikroarchitektur gibt es bereits ab ca. 180 Euro – das würde ich durchaus als Niedrigpreis-Modell ansehen. Die meisten Spielebegeisterten werden sich nicht mit weniger als einer solchen CPU zufrieden geben. Für das Preissegment darunter bieten wir Pentium-4-Prozessoren zu bislang unerreicht günstigen Preisen und auch die Celeron-Prozessoren brauchen sich nicht vor der Konkurrenz zu verstecken."

PC Games: Der Start des Core-2-Duo-Prozessors wirkte etwas chaotisch: Erst gab es ungewöhnlicherweise Vorab-Benchmarks, dann tauchten sogar Intel-Testmuster in Internet-Auktionshäusern auf. Warum ist Intel nicht schärfer gegen jene Verkäufer vorgegangen?

Anderka: „Wir haben einen neuen Weg gewählt, die Core-2-Duo-Prozessoren vorzustellen, und haben auch vorzeitig Informationen zu den neuen Prozessoren veröffentlicht. Aus unserer Sicht war das nicht chaotisch, sondern recht genau geplant. Gegen die Testmuster in Internet-Auktionshäusern sind wir rigoros vorgegangen und haben jeden uns bekannten Fall zur Anzeige gebracht. Verkäufer von solchen Testmustern müssen ganz klar mit rechtlichen Konsequenzen rechnen. Aber das ist ein Kampf wie gegen ein vielköpfiges Monster – schlägt man einen Kopf ab, wächst ein anderer nach. Besonders schlimm ist es aus unserer Sicht natürlich, wenn sich selbst Fachzeitschriften aus diesen unrechtmäßigen Quellen bedienen und damit die Beschaffung aus solchen dubiosen Quellen indirekt bewerben – das macht unsere Arbeit nicht leichter."

Preis-Leistungs-Analyse

Intel hat die Preise für die Core-2-Duo-Prozessoren moderat gestaltet, kurz vor dem offiziellen Verkaufsstart hatten Internethändler die Prozessoren für 210 (Core 2 Duo E6300) bis 530 Euro (Core 2 Duo E6700) auf der Liste. Einzig die Extreme Edition X6800 ist wie üblich maßlos überteuert: Knapp 400 Euro für 266 MHz mehr Kerntakt (im Vergleich zu einem E6700) und einen nach oben offenen Multiplikator sind eindeutig zu viel. Das Gleiche gilt für AMDs Athlon-64-FX-Prozessoren.

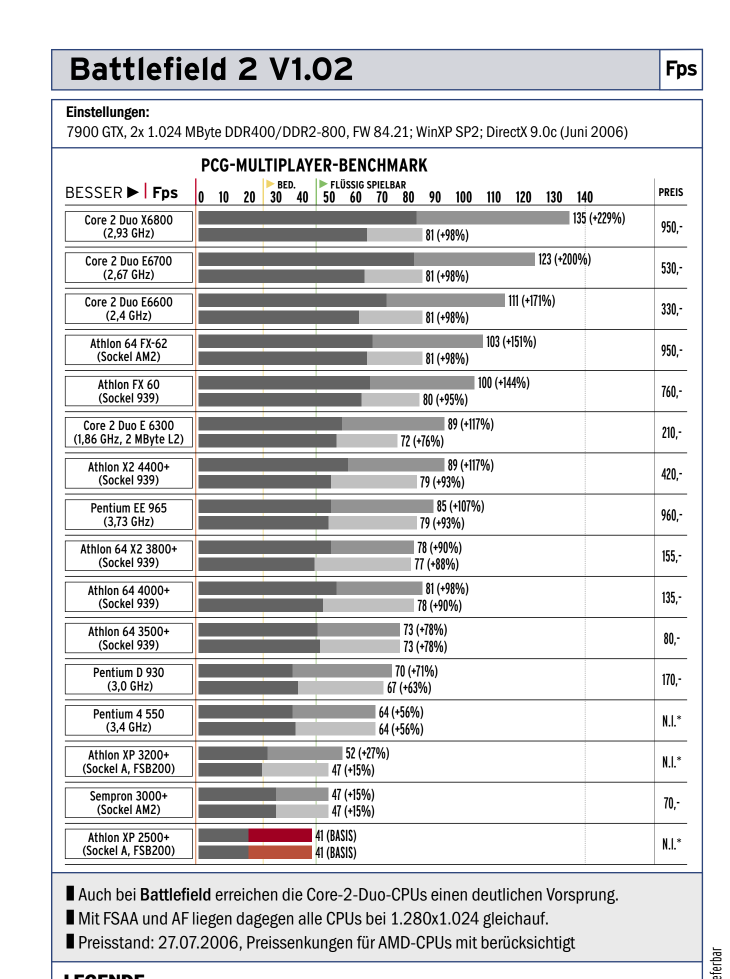
Kauftipps bis 300 Euro

Ein Großteil der PC-Spieler gibt beim Prozessorkauf maximal 300 Euro aus. In dieser Preisklasse gibt es einen Core 2 Duo E6600 oder – nach der am 25. Juli von AMD korrigierten Preisliste – einen Athlon 64 X2 4600+. Der Leistungsunterschied bei Spielen beträgt dabei mehr als 25 Prozent zugunsten des Intel-Chips (1.024x768, kein AA/AF). Für jene Anwender, die nur 200 Euro ausgeben wollen, bietet sich der Core 2 Duo E6300 oder der Athlon 64 X2 3800+ an, wobei der Intel-Prozessor im Idealfall auch hier mehr als 25 Prozent schneller arbeitet.

Preiskampf

Selten waren Prozessoren so günstig wie heute, der Preiskampf zwischen AMD und Intel ist in vollem Gange. Vor allem Besitzer eines älteren Athlon-XP- oder Pentium-4-Rechners sollten bei diesen Preisen zuschlagen. Für etwas mehr als 600 Euro gibt es bereits ein Paket aus Core 2 Duo E6600

Battlefield 2 V1.02



- Auch bei **Battlefield** erreichen die Core-2-Duo-CPUs einen deutlichen Vorsprung.
- Mit FSAA und AF liegen dagegen alle CPUs bei 1.280x1.024 gleichauf.
- Preisstand: 27.07.2006, Preissenkungen für AMD-CPUs mit berücksichtigt

LEGENDE
1.024x768, kein FSAA, kein AF | 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps

* Nicht lieferbar

(ca. 330 Euro), 2 GByte DDR2-800-Speicher (190 Euro) und einem brauchbaren Mainboard (100 Euro) – dieses Paket bietet mehr Leistung als ein Athlon 64 FX-62. Wer einen Athlon XP mit DDR(400)-Speicher besitzt, kann die Spielleistung für rund 250 Euro mit einem Athlon 64 4000+ und einem passenden Mainboard fast verdoppeln oder alternativ zu dem Asrock-775i65G-Board greifen, das noch ältere AGP-Grafikkarten und DDR1-Arbeitsspeicher unterstützt. Mit einem E6300 bleibt der Aufrüster so ebenfalls unter der 300-Euro-Marke und erzielt dabei zusätzlich noch einen größeren Geschwindigkeitsvorteil.

Aufrüsttipps

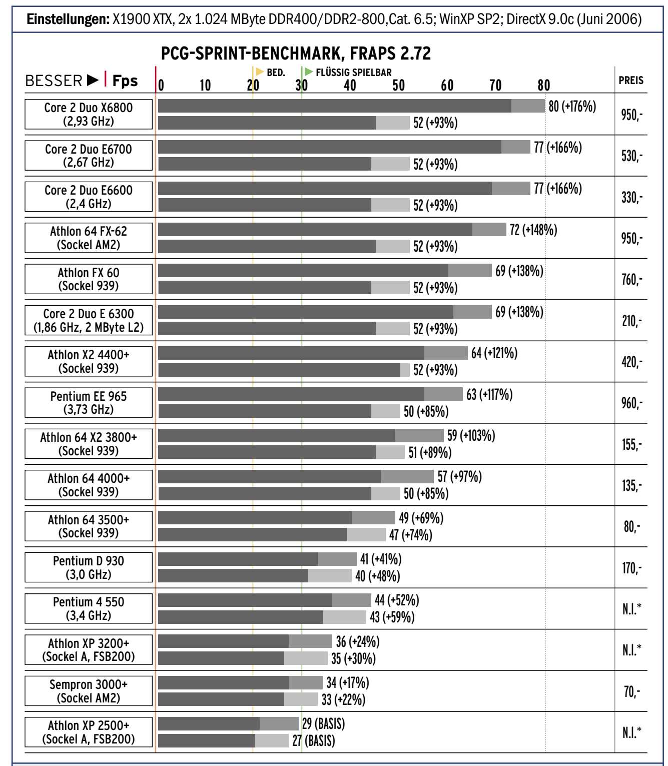
Unter den Core-2-Duo-Prozessoren ist der E6600 mit 4 MByte L2-Cache unser Favorit: Für den Preis von rund 330 Euro gibt es Leistung satt. Vor allem Anwender, die hin und wieder Fotos, Musikdateien oder Videos bearbeiten, werden von der überragenden Geschwindigkeit des Prozessors begeistert sein. Wer häufig spielt, sollte zusätzlich auf eine schnelle Grafikkarte achten, um das Potenzial des Prozessors voll auszuschöpfen.

Glückwunsch, Intel

Intel hat die Messlatte mit dem Core 2 Duo deutlich höher gelegt: Selbst in Benchmarks, die bislang als Paradedisziplin des Athlon 64 galten, zieht der Core 2 Duo scheinbar mühelos vorbei und übernimmt die Führung. Bei den wenigen Spielen wie **Call of Duty 2**, die auf Intel-Prozessoren ohnehin besonders schnell laufen, ist der Vorsprung noch größer.

Für AMD bricht dagegen ein schwieriges Jahr an: Der Sockel AM2 bringt (noch) keine wesentliche Geschwindigkeitsverbesserung, über 4x4 ist außer ein paar vagen Informationen nicht viel bekannt. Ein mit 3 GHz getakteter Athlon 64 FX-64 kann zwar den Abstand etwas verringern, aber bei weitem nicht wettmachen. Einen deutlichen Performance-Schub soll erst der renovierte K8L-Kern bringen, der im ersten Halbjahr 2007 erwartet wird. Zumindest bis dahin ist der Core 2 Duo das Maß aller Prozessoren. (cg)

NfS Most Wanted V1.3 — Fps



- Ein ähnliches Bild ergibt sich bei **Need for Speed Most Wanted**.
- Core-2-Duo-CPUs liegen vorne, bei hoher Qualität ist das Spiel grafiklimitiert.
- Preisstand: 27.07.2006, Preissenkungen für AMD-CPUs mit berücksichtigt

LEGENDE 1.024x768, kein FSAA, kein AF | 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps

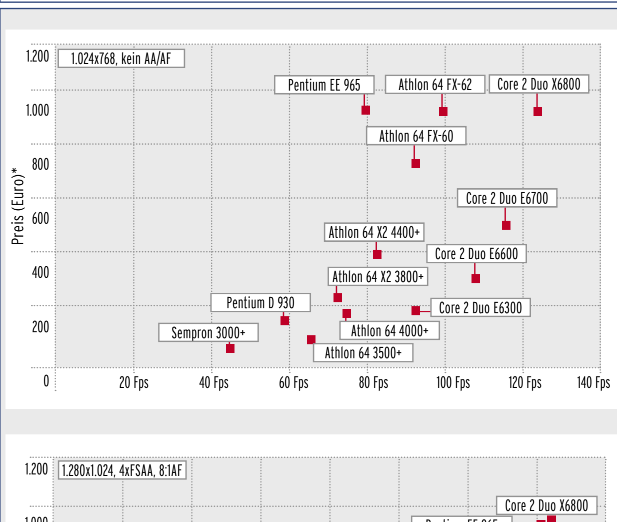
* Nicht lieferbar

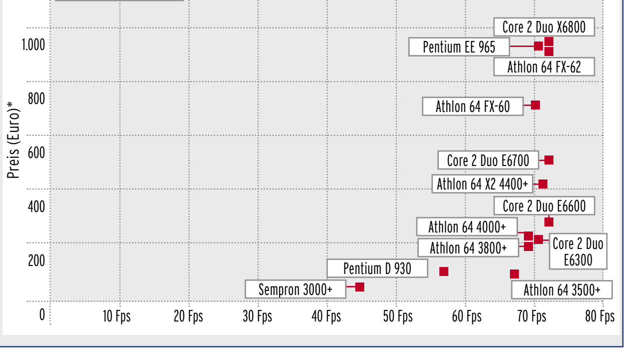
Preis-Leistungs-Vergleich

Intel-Modell	Leistung (Mittelwert)	OEM-Preis*	Vergleichbares AMD-Modell	Leistung (Mittelwert)	OEM-Preis*	Differenz (Leistung)
E6300	93 Fps	183 US-$	Athlon 64 X2 3800+	73 Fps	169 US-$	27,4%
E6400	99 Fps	224 US-$	Athlon 64 X2 4200+	80 Fps	240 US-$	23,8%
E6600	108 Fps	316 US-$	Athlon 64 X2 4600+	86 Fps	301 US-$	25,6%
E6700	116 Fps	530 US-$	Athlon 64 FX-60	93 Fps	827 US-$	24,7%
X6800	124 Fps	999 US-$	Athlon 64 FX-62	100 Fps	1.031 US-$	24,0%

* Bei AMD: Preise nach der Preissenkung am 25. Juli, Händlerpreise können trotzdem abweichen.

Vergleich: Preis-Leistungs-Matrix





Photoshop CS — Fps

Einstellungen:
7900GTX, 2x 1.024 MByte DDR400/DDR2-800, FW 84.21; WinXP SP2; DirectX 9.0c (Juni 2006)

PCG-TESTMAKRO (12 FILTER)

BESSER ◀ | Sek. — SCHNELL 0 · DURCHSCHNITTLICH 150 · LANGSAM 250

Prozessor	Sek.	Preis
Core 2 Duo X6800 (2,93 GHz)	124	950,-
Core 2 Duo E6700 (2,67 GHz)	135	530,-
Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)	149	330,-
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	167	960,-
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	180	950,-
C2D E 6300 (1,86 GHz, 2 MByte L2)	180	210,-
Athlon FX-60 (Sockel 939)	186	760,-
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	192	N.I.*
Pentium D 930 (3,0 GHz)	201	170,-
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	204	135,-
Athlon X2 4400+ (Sockel 939)	207	420,-
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	221	80,-
Athlon 64 X2 3800+ (Sockel 939)	226	155,-
Sempron 3000+ (Sockel AM2)	298	70,-

- Photoshop liegt Intel-Prozessoren traditionell besonders gut.
- Es ist der einzige Benchmark, in dem ein Netburst-Chip vor einem FX-62 liegt.
- Photoshop profitiert nur mäßig von Zweikern-Prozessoren (maximal acht Prozent).

LEGENDE Zeit (Sek.)

* Nicht lieferbar



STEUERRAD Bei Rennspielen mit Simulationscharakter ist ein PC-Lenkrad nach wie vor das optimale Eingabegerät.

Was ist?

▌Force-Feedback
Lenkräder mit Force-Feedback simulieren mittels Servomotoren im Gehäuse beispielsweise Unebenheiten auf der Fahrbahn.

▌Vibration/Rumble
Bei dieser Feedback-Funktion werden keine Streckeninformationen an den Fahrer weitergegeben, sondern lediglich Vibrationseffekte.

▌Schaltwippen
Große und präzise Schaltwippen am Lenkrad sind unerlässlich, wenn Sie mit manueller Schaltung Bestzeiten erreichen wollen.

▌Eingabeachsen
Je mehr unabhängige Eingabeachsen ein Lenkrad besitzt, desto mehr Eingaben sind gleichzeitig zu verarbeiten.

Am Rad drehen

Zusammen mit Profi-Rennfahrerin Kati Droste ermittelt PC Games für Sie die ideale Lenkhilfe bei PC-Rennspielen. Mit am Start: das nagelneue Logitech G25!

In unserer Testumgebung fühlte sich die Rennfahrerin und Co-Testerin Kati Droste sofort heimisch, ging es doch in **DTM Race Driver 3**, **GT Legends**, **GTR 2** und **Live for Speed** über Nordschleife und Hockenheimring. Zum Sound der spitzen Nocke haben wir acht aktuelle Lenkräder auf Herz und Nieren getestet. Hinweis: Obwohl allen Beteiligten das G25 von Logitech am besten gefiel, haben wir bei diesem Lenkrad aufgrund des Beta-Status noch keine finale Wertung verteilt. Die wichtigsten Testkriterien bei PC-Lenkrädern sind neben einer guten Ergonomie und einer genauen Eingabeumsetzung die Rutschfestigkeit der Pedaleinheit sowie eine authentische und starke Force-Feedback-Umsetzung im Spiel. Auch eine stabile Befestigung des Lenkrads am Schreibtisch ist wichtig.

Logitech Momo Racing:

Schwächen beim Force-Feedback ▌ Das Momo Racing ist sehr kompakt und auch bei schnellen Bewegungen liegt es sicher in der Hand. Die Umsetzung der Lenkeingaben erfolgt präzise und ohne Latenz. Beim Momo fehlt allerdings ein Steuerkreuz auf dem Lenkradteller – dies sorgt zwar für einen professionellen Look, die Tasten zum Umschauen sind aber auf die anderen sechs Knöpfe zu verteilen. Kati Drostes Fazit: „Im Vergleich zu den anderen Top-Lenkrädern fällt beim Momo auf, dass die Force-Feedback-Kräfte nicht ganz so überzeugend umgesetzt werden. In Sachen Lenkeingabe und Pedaldosierung ist es aber über jeden Zweifel erhaben."

Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback:

Gutes Lenkrad für Einsteiger ▌ Im Gegensatz zum Rally GT besitzt das Thrustmaster Ferrari GT keinen Schaltknüppel und keine analogen Wippen am Lenkrad. Digitale Schaltwippen sind vorhanden, diese lassen sich auch bei spontanen Ausweichmanövern sicher auslösen. Im Spielbetrieb ist das GT leichtgängiger als der große Bruder und vermittelt daher einen etwas nervösen Eindruck. Diesen unterstreicht die spürbare „Rasterung" der Lenkachse noch. Das Force-Feedback ist gut, aber manche Effekte muten doch recht schwach an. Die Pedaleinheit ist sehr gut; Gas und Bremse lassen sich einwandfrei dosieren. „Die Stellung der Pedale ist ungewohnt und für meinen Geschmack etwas zu steil. Spätestens nach zehn Minuten merkt man, wie sich die Füße verspannen – der Abstand von Gas und Bremse sowie der Gegendruck sind allerdings gut", so Kati Droste. Auf glattem Untergrund steht die Pedaleinheit sicher, optimales Fahrvergnügen hat man jedoch nur auf einem rutschfesten Teppich. Ihr Fazit: „Für Einsteiger ist das Ferrari GT FF mit 50 Euro sicher eine lohnende Investition. Optimal wäre der Einsatz eines speziellen Raceseats, dann ist auch der Neigungswinkel der Pedale veränderbar."

Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force:

Steuerrad für Puristen ▌ Beim günstigen Rumble Force verzichtet Thrustmaster auf Force-Feedback-Effekte und simuliert Unfälle oder Randsteine durch simple Vibration. „Die Effekte geben mir keine Rückmeldung über den Zustand des Autos und verschlechtern nur meine Rundenzeiten – in meinen Augen ist der Vibrationseffekt überflüssig und nur ansatzweise ein Stimmungsmacher", sagt Kati Droste. Die Mittelstellung des Lenkrads wird über eine Feder realisiert. Diese lässt sich naturgemäß nicht deaktivieren – ein Nachteil gegenüber Force-Feedback. Das Steuerkreuz ist identisch mit dem der FF-Variante. Dies lässt sich beispielsweise mit Blickrichtungen belegen, der Tastendruck ist aber nicht immer korrekt dargestellt. Der Kommentar der Rennfahrerin: „Das Lenkrad liegt gut in der Hand und selbst mit manueller Schaltung sind Bestzeiten möglich. Der Vibrationseffekt an sich ist wie gesagt unbrauchbar. Da man die Zentrierung des Lenkrads aufgrund der Feder nicht deaktivieren kann, sollten Sparfüchse zum FF-Modell greifen."

Logitech Formula Force EX:

Einsteigermodell mit Schwächen ▌ Die Lenkeinheit des EX mutet wackelig an. Die Lenkachse hat Spiel und die Befestigung bietet keinen perfekten Halt. Die Feedback-Funktionen des Lenkrads sind gut, aber anstelle von Schaltwippen verwendet Logitech Schaltknöpfe. Diese sind bei schnellen Ausgleichsbewegungen nicht immer intuitiv erreichbar. „Die Pedale des EX sind einfach zu klein. Hinzu kommt ein sehr unnatürlicher Gegendruck und die schlechte Rutschfestigkeit der Einheit. Die wackelige Lenkachse erfordert im Rennbetrieb öfter Kurskorrekturen und so kann die Ideallinie nicht immer perfekt gefahren werden", erklärt unsere Profisportlerin. Der Preis von rund 55 Euro ist zu hoch – das günstige FF-Modell von Thrustmaster bietet mehr fürs Geld. Kati Droste: „Das EX schlägt sich in Sachen Genauigkeit teilweise besser als die Modelle von Genius und Speed-Link, der Gesamteindruck überzeugt mich allerdings nicht."

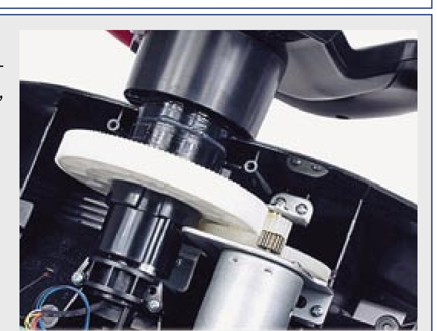
Genius Twin Wheel PS2 & PC:

Nur für Gelegenheitsspieler ▌ Auch das Twin Wheel verfügt nur über Vibrationsfunktionen. Die Mittelstellung des Lenkrads wird über eine Feder realisiert, genau wie beim Rumble Force von Thrustmaster ist diese nicht zu deaktivieren. „Die Pedaleinheit des Lenkrads ist überraschend gut. Der Gegendruck ist nicht zu gering und die Rutschfestigkeit wird durch die Fußstellung auf der Bodenplatte noch verbessert", bemerkt die Dorstenerin. Nahezu unbrauchbar sind allerdings die Schaltknöpfe auf der Rückseite des Lenkkranzes. Diese verfehlt man bei Lenkmanövern oft. Das Ansprechverhalten ist ebenfalls nur befriedigend, da die starke Feder ein ständiges Nachbessern der Linie verlangt. Im Lieferumfang sind zusätzlich zu den Saugnäpfen zur Befestigung auch Schraubwinkel enthalten. Diese sollten Sie unbedingt verwenden, da die Saugbefestigung allein nicht ausreicht. „Als Rennfahrerin würde ich in kein Auto mit so einer Pedal-Lenkrad-Kombination einsteigen. Aus Spielersicht kann ich das Lenkrad nur Gelegenheits-Gamern empfehlen."

4in1 Leather Power Feedback Wheel:

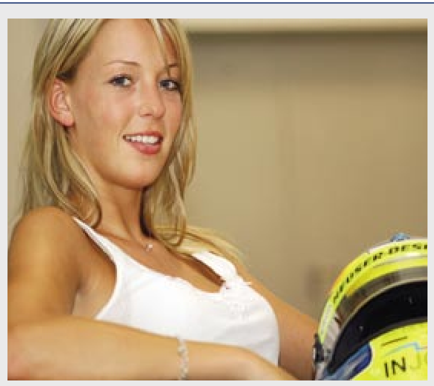
Oben hui, unten pfui ▌ Auf den ersten Griff fühlt sich die Lenkeinheit mit Lederbezug hochwertig an. Die Force-Feedback-Effekte sind noch gut und Position und Ergonomie des 4in1 überzeugen. „Das Lenkrad ist griffig und der Lederbezug vermittelt ein sicheres Gefühl. Mit der Lenkeinheit lässt sich selbst bei eingeschaltetem Force-Feedback die Ideallinie ausgezeichnet halten", erklärt die Rennfahrerin. Die Schaltwippen hinter dem Lenkkranz sind gut erreichbar, muten allerdings etwas schwammig an – die Wippen von Thrustmaster sind besser. In der Praxis fällt dieser Umstand bei Notbremsungen mit analogem Durchschalten störend ins Gewicht. Die Pedaleinheit ist rutschfest und die Positionierung von Gas und Bremse sind ebenfalls gut. Allerdings ist die Aufhängung der Pedale eine Fehl-

So funktioniert Force-Feedback



Force-Feedback simuliert im Idealfall Ereignisse in einem Spiel, wie beispielsweise das Überfahren eines Randsteins, und überträgt die Information mittels Servomotoren an das Lenkrad. Eine abgeschwächte Variante ist der Rumble- oder Vibrationseffekt. Hierbei macht nur eine Vibration den Spieler darauf aufmerksam, dass etwas passiert. Die Art des Feedbacks ermöglicht aber keine Identifikation des Ereignisses. Besonders beim G25 haben die Force-Feedback-Effekte richtig Spaß gemacht. In **GT Legends** hat man sofort den Haftungsverlust der Vorderachse gespürt und konnte den Lenkeinschlag dementsprechend korrigieren.

Kati Droste – vom Kart- zum Rennsport



Unsere redaktionsinternen Rennfahrer Lars Craemer und Daniel Waadt erhielten bei diesem Test Verstärkung durch die Profirennfahrerin Kati Droste (www.kati-droste.de). Die 21-Jährige aus Dorsten-Lembeck, die zudem noch mitten in der Ausbildung zur Fitnesskauffrau steckt, schlägt sich auf virtuellen wie realen Rennstrecken mehr als wacker. Bis 2003 sammelte sie Erfahrungen in der internationalen Kartserie, fuhr dann 2004 in der Mini-Challenge einen Sieg am Salzburgring heraus. Im Jahr 2005 kam die Seat Leon Supercopa unter anderem mit Langstreckeneinsätzen auf dem Nürburgring hinzu. Seit 2006 kämpft Kati in der Seat Leon Langstrecken Challenge – bisherige Highlights: 24-Stunden-Rennen am Nürburgring und 24-Stunden-Rennen in Dubai. Am 22. Juli hatten wir das große Vergnügen, die schnelle Kati am Norisring im Rahmen der DTM bewundern zu dürfen.

Typberatung: PC-Lenkräder

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



Frank Stöwer
Redakteur Bereich Spiele

- Spielt an der Xbox/Xbox 360 und am PC
- Spielt eher Arcade

Fazit: Bei Rennspielen am Computer bin ich eher der Mann fürs Grobe. Das Logitech Momo Racing macht mir am meisten Spaß, da ich hier nach Herzenslust am Lenkrad reißen kann, ohne Sorge zu haben, das Gerät zu beschädigen.



Lars Craemer
Redakteur Bereich Eingabegeräte

- Schaltet in Rennspielen nur mit Schaltwippen
- Nutzt Force-Feedback

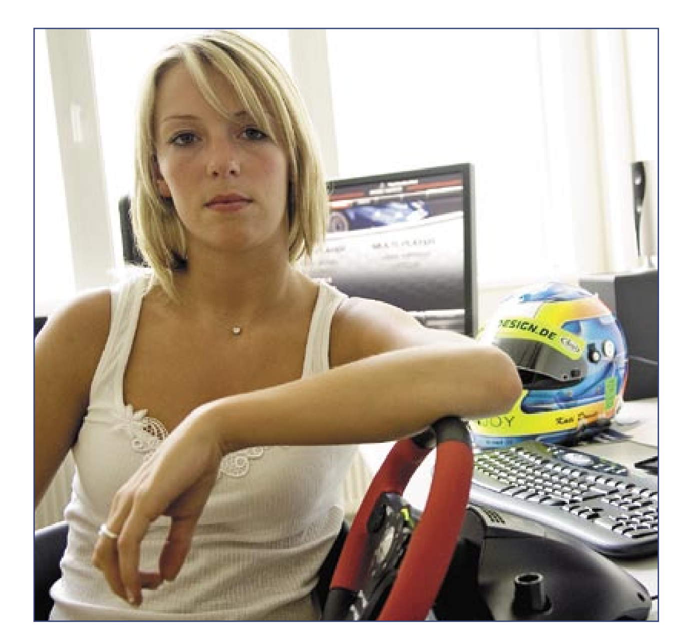
Fazit: Das G25 von Logitech ist ein Quantensprung in der Klasse der bezahlbaren PC-Lenkräder. Die genialen Force-Feedback-Effekte bringen einfach Spaß und die sehr gute Pedaleinheit macht das Linksbremsen zu einer „Fingerübung".



Daniel Waadt
Redakteur Bereich Grafikkarten

- Spielt Live for Speed
- Will ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Fazit: Mir sind rund 300 Euro für ein Lenkrad schlichtweg zu viel. Ich tendiere eher zum Thrustmaster Rally GT, da habe ich Schaltwippen und gute Pedale – auf die zusätzliche Kupplung kann ich verzichten. Auch sind die Force-Feedback-Effekte gut.



TESTUMGEBUNG Bei sommerlichen Temperaturen hat Kati die Lenkräder mit einem 30-Zoll-Monitor von Dell und dem E-Bug Wielander getestet.

konstruktion. So muss man beim Druck auf die Bremse erst einen toten Punkt überwinden, der das genaue Dosieren der Kräfte zur reinen Glücksache macht. Kati Droste: „Für circa 60 Euro ist das 4in1 hinsichtlich der Pedaleinheit deutlich überteuert. Diese kann die Qualität des Lenkrads nicht halten. Die ungenaue Dosierung ist im Profi-Modus von **DTM 3** oder **GTR 2** überdeutlich. Ein Gasstoß zu viel und der Grip an den Antriebsrädern ist weg – das ist auch mit der guten Lenkeinheit nicht mehr zu kompensieren. Profieinstellungen lassen sich mit dem 4in1 nicht nutzen."

Fazit:

Der Realität einen Schritt näher ❚ „Da ich auch privat Rennspiele am PC spiele und dabei schon mehrere Lenkräder genutzt habe, kann ich mittlerweile eine Evolution der Lenkräder im Preissegment unter 400 Euro feststellen. Die Force-Feedback-Effekte machen beim G25 nicht nur Spaß, sondern sorgen im Renngeschehen teilweise für bessere Zeiten", erfahren wir von Kati Droste abschließend. Die Top-Modelle von Thrustmaster und Logitech sind absolut empfehlenswert. Ein echter Hammer ist allerdings das neue G25 von Logitech. Bei diesem Lenkrad stimmt einfach alles. Wer öfter am PC Rennen fahren möchte, spart besser nicht am falschen Ende. Mindestens 50 Euro sollte Sie schon investieren – richtig klasse sind die Modelle aber erst ab circa 100 Euro. (lc)





G25-IMPRESSIONEN Links sehen Sie die separate Schalteinheit des G25 samt H-Schaltung, rechts den fest verschraubten Lenkkranz.

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:

Das G25 bietet am Lenkrad neben zwei Schaltwippen lediglich zwei Knöpfe.



Logitech G25

Trotz Beta-Status hat das G25 eine sehr gute Figur gemacht. Bei diesem Lenkrad sind sich Kati und die Redaktion einig – genial!

Bereits der erste Griff an das hochwertige Lenkrad vermittelt pure Kontrolle. Die beiden Schaltwippen aus Metall lassen sich in jeder Situation sicher auslösen. Kleines Manko: Auf dem Lenkrad befinden sich nur zwei Tasten, die restlichen sind auf dem Schaltelement untergebracht. Auf diesem können Sie zwischen sequenzieller und H-Schaltung wählen. Genauso gut wie das Lenkrad sind die Pedale. Drei Stück sind nebeneinander angeordnet und unterscheiden sich deutlich in der Auslösekraft - das Gas ist sehr weich und super dosierbar. Schon nach den ersten Bestzeiten ohne Eingewöhnung ist klar: Hier hat Logitech alles richtig gemacht. Selbst das Force-Feedback ist nicht zum Gimmick verkommen, sondern liefert wertvolle Streckeninformationen an den Fahrer. Der Preis ist happig, aber durchaus gerechtfertigt. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Preis: € 300,- Preis-Leistg.: Gut GESAMTWERTUNG –



Beim Rally GT Pro ist der Schaltknüppel fest am Lenkrad angebracht.

Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback

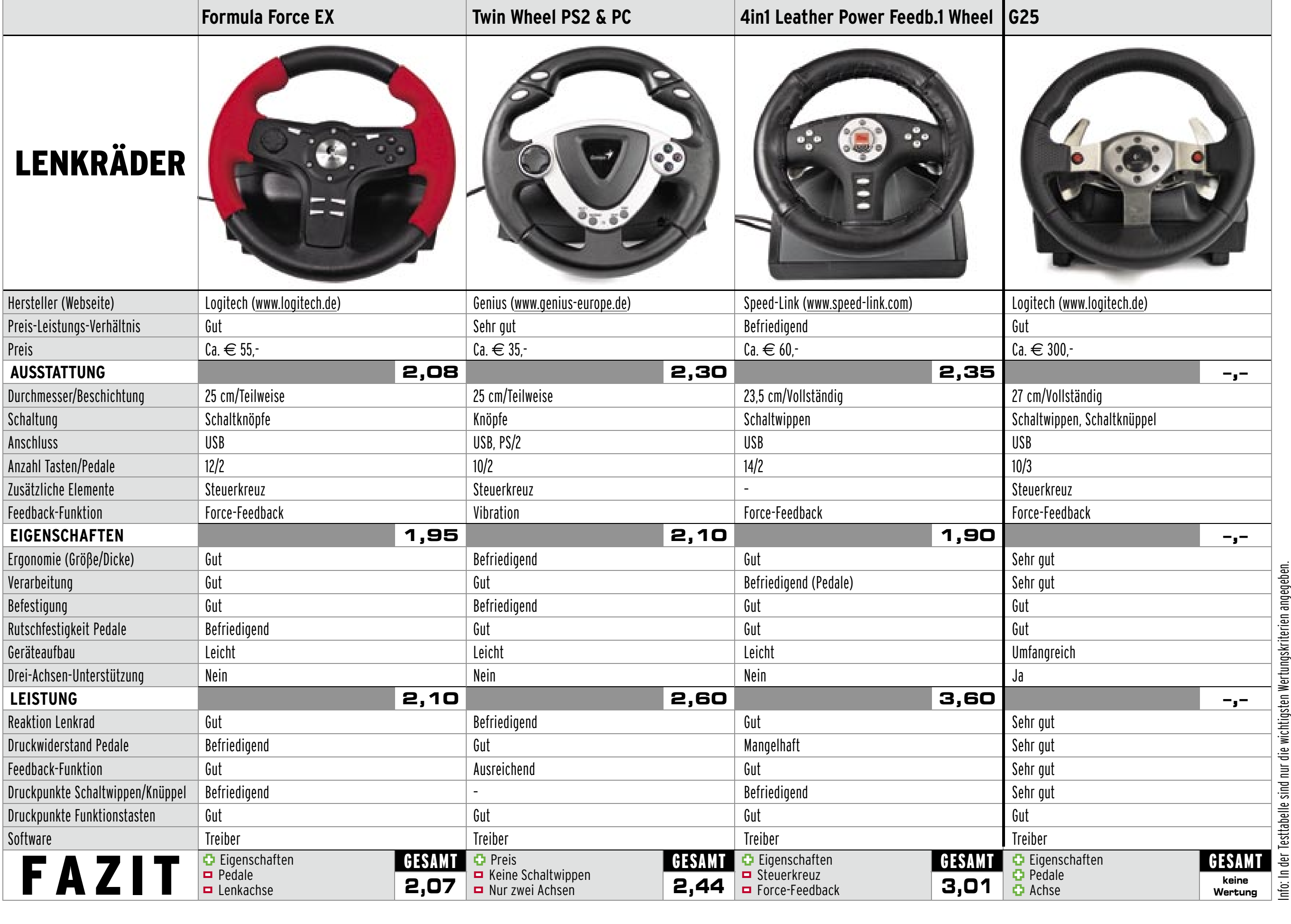
Für den kleinen Geldbeutel im Semipro-Bereich bietet Thrustmaster mit dem Rally GT Pro genau das Richtige.

Das Rally GT besitzt neben zwei qualitativ hochwertigen digitalen Schaltwippen auch zwei analoge Wippen und einen digitalen Schaltknüppel. Die analogen Wippen liegen direkt über den digitalen an der Lenkachse. Das Ansprechverhalten des Lenkrads ist sehr gut, auch wenn die Lenkrad-Mittelstellung aufgrund der Force-Feedback-Mechanik etwas körnig wirkt. Die FF-Effekte sind aber besser als beim Momo Racing. „Die Pedaleinheit des Rally GT Pro ist gut, aber der hohe Pedal-Winkel ist für die Füße auf Dauer ermüdend", so Kati Droste. Beim Rally GT haben Sie darüber hinaus die Möglichkeit, ein zweites Pedalset anzuschließen, auf das sich beispielsweise Kupplung und Handbremse legen lassen. Neben dem ungewohnten Pedalwinkel ist das leichte Spiel in der Lenkachse ein kleines Manko bei dem ansonsten sehr guten Lenkrad. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Preis: € 90,- Preis-Leistg.: Gut GESAMTWERTUNG 1,80

LENKRÄDER	Rally GT Pro Force Feedback	Momo Racing	Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force
			PC Games Spar-Tipp 10/2006	
Hersteller (Webseite)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Logitech (www.logitech.de)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut
Preis	Ca. € 90,-	Ca. € 100,-	Ca. € 50,-	Ca. € 40,-
AUSSTATTUNG	1,90	2,10	2,10	2,20
Durchmesser/Beschichtung	25 cm/Vollständig	24 cm/Vollständig	25 cm/Teilweise	25 cm/Teilweise
Schaltung	Schaltwippen, Schaltknüppel	Schaltwippen, Schaltknüppel	Schaltwippen	Schaltwippen
Anschluss	USB	USB	USB, PS/2	USB, PS/2
Anzahl Tasten/Pedale	10/2	6/2	10/2	10/2
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz	-	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Feedback-Funktion	Force-Feedback	Force-Feedback	Force-Feedback	Vibrationseffekte
EIGENSCHAFTEN	1,70	1,70	1,80	1,80
Ergonomie (Größe/Dicke)	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut	Gut
Befestigung	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Rutschfestigkeit Pedale	Gut	Gut	Gut	Gut
Geräteaufbau	Leicht	Leicht	Leicht	Leicht
Drei-Achsen-Unterstützung	Ja	Ja	Ja	Ja
LEISTUNG	1,80	2,00	2,00	2,00
Reaktion Lenkrad	Gut	Gut	Gut	Gut
Druckwiderstand Pedale	Gut	Gut	Gut	Gut
Feedback-Funktion	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Gut	Gut	Gut	Gut
Druckpunkte Funktionstasten	Gut	Gut	Gut	Gut
Software	Treiber	Treiber	Treiber	Treiber
FAZIT	+ Ausstattung + Pedale – Preis GESAMT 1,80	+ Eigenschaften – Steuerkreuz – Force-Feedback GESAMT 1,96	+ Preis + Pedale – Lenkachse GESAMT 1,98	+ Preis + Pedale – Nullstellung GESAMT 2,00

Info: In der Testtabelle sind nur die wichtigsten Wertungskriterien angegeben.



LENKRÄDER	Formula Force EX	Twin Wheel PS2 & PC	4in1 Leather Power Feedb.1 Wheel	Vorserien-Modell G25
Hersteller (Webseite)	Logitech (www.logitech.de)	Genius (www.genius-europe.de)	Speed-Link (www.speed-link.com)	Logitech (www.logitech.de)
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Preis	Ca. € 55,-	Ca. € 35,-	Ca. € 60,-	Ca. € 300,-
AUSSTATTUNG	2,08	2,30	2,35	-,-
Durchmesser/Beschichtung	25 cm/Teilweise	25 cm/Teilweise	23,5 cm/Vollständig	27 cm/Vollständig
Schaltung	Schaltknöpfe	Knöpfe	Schaltwippen	Schaltwippen, Schaltknüppel
Anschluss	USB	USB, PS/2	USB	USB
Anzahl Tasten/Pedale	12/2	10/2	14/2	10/3
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz	Steuerkreuz	-	Steuerkreuz
Feedback-Funktion	Force-Feedback	Vibration	Force-Feedback	Force-Feedback
EIGENSCHAFTEN	1,95	2,10	1,90	-,-
Ergonomie (Größe/Dicke)	Gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Verarbeitung	Gut	Gut	Befriedigend (Pedale)	Sehr gut
Befestigung	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Rutschfestigkeit Pedale	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Geräteaufbau	Leicht	Leicht	Leicht	Umfangreich
Drei-Achsen-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Ja
LEISTUNG	2,10	2,60	3,60	-,-
Reaktion Lenkrad	Gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Druckwiderstand Pedale	Befriedigend	Gut	Mangelhaft	Sehr gut
Feedback-Funktion	Gut	Ausreichend	Gut	Sehr gut
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Befriedigend	-	Befriedigend	Sehr gut
Druckpunkte Funktionstasten	Gut	Gut	Gut	Gut
Software	Treiber	Treiber	Treiber	Treiber
FAZIT	+ Eigenschaften – Pedale – Lenkachse GESAMT 2,07	+ Preis – Keine Schaltwippen – Nur zwei Achsen GESAMT 2,44	+ Eigenschaften – Steuerkreuz – Force-Feedback GESAMT 3,01	+ Eigenschaften + Pedale + Achse GESAMT keine Wertung

Info: In der Testtabelle sind nur die wichtigsten Wertungskriterien angegeben.



DER SCHÖNE SCHEIN Um Hardware an den Mann zu bringen, greifen Hersteller oft zu Superlativen. Die wirkliche Leistung ernüchtert.

Was ist?

Sempron/Celeron
Einsteiger-Serien von AMD und Intel. Aufgrund ihrer Architektur sind die Prozessoren relativ langsam.

Turbo-Cache/Hyper-Memory
Speichertechnologien von Nvidia und Ati. Die Karten nutzen den Hauptspeicher des PCs und sind somit recht langsam.

Dual-Core
Entsprechende CPUs besitzen zwei Prozessorkerne, auf denen unterschiedliche Threads laufen können.

Reaktionszeit
Die Reaktionszeit bezeichnet die Zeit, die ein Bildpunkt eines LCDs benötigt, um seinen Zustand zu wechseln.

Marketinglügen

In ihrer Produktwerbung verschweigen Verkäufer oft wichtige Details oder stellen Features als leistungsfähiger dar, als sie sind. Wir entlarven die Werbelügen.

Täglich werden wir mit Werbung per Post, E-Mail, Fernsehen, Radio oder Telefon bombardiert. Versprochen wird vieles – gehalten bei weitem nicht alles. Wir haben uns aktuelle Prospekte und Werbeaussagen genauer angeschaut und sagen Ihnen, bei welchen Produkten und Aussagen Sie genauer hinschauen sollten.

„Doppelte Leistung dank Dual-Core!“

Die Rechnung klingt auf den ersten Blick einleuchtend: Hat ein Prozessor zwei Kerne, kann er in derselben Zeit doppelt so viele Berechnungen durchführen. Entsprechend gerne greifen die Marketingabteilungen der großen Technik-Ketten diese Idee auf und werben mit „doppelter Leistung dank Dual-Core“. In der Praxis sieht das allerdings anders aus: Dual-Core-Lösungen bringen nur dann eine deutliche Leistungssteigerung gegenüber einem gleich getakteten Single-Core-Prozessor, wenn die verwendete Applikation auch entsprechend programmiert wurde. Das heißt im Klartext: Das Spiel oder die Anwendung muss in unterschiedliche Threads aufgeteilt werden, Letztere können dann gleichzeitig auf unterschiedlichen Kernen laufen. Diesen zusätzlichen Programmieraufwand investieren aktuell nur die wenigsten Hersteller, somit halten sich die Leistungszuwächse beim Einsatz eines Dual-Core-Prozessors in Grenzen. Daher ist beispielsweise ein Athlon 64 X2 4800+ einem gleich getakteten Athlon 64 4000+ mit nur einem Prozessorkern über mehrere Spiele (teilweise mit, teilweise ohne Dual-Core-Optimierung) hinweg durchschnittlich nur um 10 Prozent überlegen . Bei einzelnen Spielen kann der Vorteil bis zu 30 Prozent betragen, bei vielen anderen ist jedoch in der Praxis überhaupt kein Unterschied zwischen Dual-Core- und Single-Core zu messen. Ganz klar: Die Zukunft gehört der Dual-Core-Technologie. Die „doppelte Leistung“ bietet die Technik allerdings heute noch nicht.

„Mit echtem 3-GHz-Prozessor“

Eine solche Anpreisung der Prozessorleistung findet man praktisch bei allen Discounter-Angeboten von Komplett-PCs. Die Anbieter versuchen dem Käufer zu vermitteln, dass ein Prozessor mit hoher physikalischer Taktrate einem Konkurrenzmodell mit geringer Taktrate überlegen ist. Die Realität sieht anders aus: So kann ein Pentium 4 670 mit „echten“ 3,8 GHz bei der Spieleleistung nicht mit einem Athlon 64 3500+ mit nur 2,2 GHz mithalten. Unsere Benchmarks zeigen, dass der Athlon je nach Spiel 5 bis 10 Prozent schneller ist, dabei ist er mit circa 90 Euro auch noch deutlich billiger als der Pentium 4 670 (ca. 580 Euro). Ein weiteres Beispiel: Die neuen Core-2-Duo-Prozessoren von Intel erreichen mit relativ geringen Taktraten deutlich bessere Ergebnisse als hochgetaktete Pentium-4- oder Athlon-64-X2-Prozessoren. So schlägt ein Core 2 Duo E6600 mit 2,4 GHz dank seiner Architektur sogar die Modelle der AMD-FX- oder Intel-XE-Serie in unseren Spiele-Benchmarks.

In diesem Zusammenhang noch wichtig: Hinter einer Marketingaussage wie „echte Taktrate“ kann sich im ungünstigsten Fall auch ein Prozessor aus den Billigserien verstecken. Die Sempron- (AMD) und Celeron-Modelle (Intel) sind zwar ebenfalls mit hohen Taktraten verfügbar – die Spieleleistungen dieser CPUs liegen bei gleichem Takt aber deutlich unter einem Athlon 64 oder einem Pentium 4.

„512 MByte Videospeicher“

Nach der alten Regel „Viel hilft viel“ statten einige Hersteller ihre Grafikkarten mit möglichst viel Videospeicher aus. Auf den entsprechenden Kartons werden dann „512 MByte Speicher“ entsprechend groß beworben. Grundsätzlich ist gegen diese Entwicklung auch nichts einzuwenden – aktuelle High-End-Grafikkarten profitieren von dem Plus an Arbeitsspeicher. Problematisch wird es dann, wenn diese Speichermengen auf schwachen Grafikkarten verbaut werden, die dadurch unverhältnismäßig teuer werden. Diese Grafikkarten profitieren aufgrund der schwachen Grafikprozessoren und der schwachen Speicheranbindungen (im schlimmsten Fall nur 64 Bit) nicht von diesen Speichermengen. Aktuelle Beispiele sind die Geforce 7300 oder die Radeon X1300, die einige Hersteller mit 512 MByte anbieten. Unsere Empfehlung: Investieren Sie auf diesem Leistungsniveau lieber in einen besseren Grafikchip als in eine Ausstattungsvariante mit viel Speicher.

„VE, SE oder LE“: der Kürzelwahnsinn

Wer sich eine Grafikkarte kaufen will, steht vor einem unübersehbaren Berg an Bezeichnungen und Abkürzungen. Besonders problematisch: Die eigentlichen Bezeichnungen für die Grafikkarten wie Geforce 7600 oder Radeon X1800 werden durch unzählige Kürzel nochmals unterteilt. Besonders aufpassen müssen Sie bei den Buchstabenkombinationen VE (Ati), SE (Ati) und LE (Nvidia und Ati). Diese Abkürzungen stehen für abgespeckte Varianten der Grafikkarten, die geringere Speicheranbindungen besitzen und somit deutlich langsamer als die Original-Varianten ohne Kürzel sind. Besonders gern werden solche Modelle bei Komplett-PCs eingesetzt – achten Sie also beim PC-Kauf auf die Bezeichnung der Grafikkarten und lassen Sie sich keine „Light-Variante“ unterschieben.

In diesem Zusammenhang ebenfalls interessant: Das oft verwendete Kürzel „XT“ wird von Ati und Nvidia unterschiedlich verwendet. Ati betitelt damit seine Topmodelle wie beispielsweise X1900 XT. Nvidia hingegen setzt das Kürzel für abgespeckte Varianten ein: So besitzt eine Geforce 6800 XT gegenüber einer schon recht langsamen Geforce 6800 LE eine halbierte Speicheranbindung (128 statt 256 Bit).

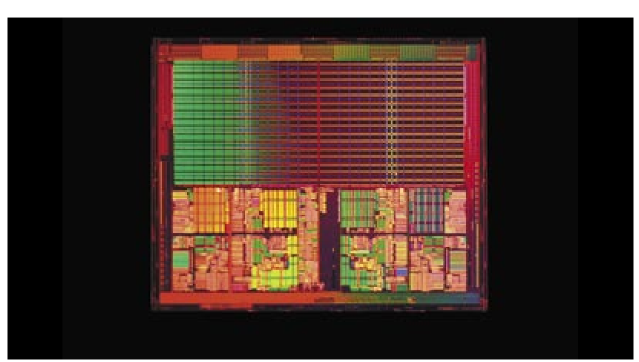
„Top-Grafikleistung dank X1300“

Von den erwähnten Kürzeln abgesehen, auch bei den Nummerierungen der Grafikkarten-Generationen blickt kaum noch jemand durch. So ist beispielsweise eine X1300 trotz deutlich höherer Seriennummer nicht ansatzweise so schnell wie eine ältere X800. Gleiches gilt für Nvidia: Eine Geforce 7300 ist trotz höherer Seriennummer deutlich langsamer als eine Geforce 6800. Grundsätzlich gilt für beide Hersteller: Die Tausender-Stellen (bei der Geforce also 6 beziehungsweise 7) stehen für die Generation des Grafikchips und liefern streng genommen keine Info über die Leistungsfähigkeit der Karte. Die Hunderter-Stelle (in unserem Beispiel die 3 für die Geforce 7300 und die 8 für Geforce 6800) stehen für die Leistungsklasse – je höher diese Zahl, desto besser ist in der Regel die Leistung. Diese Betrachtung funktioniert auch für die aktuellen Ati-Grafikkarten.

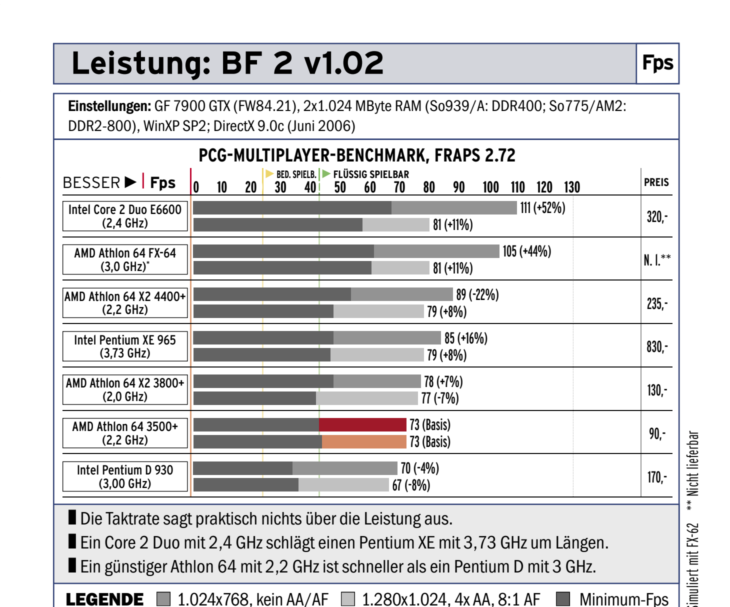
„Doppelte Spieleleistung mit SLI“

SLI und Crossfire sind zurzeit die Schlagworte im Grafikkartenmarkt. Unsere Tests zeigen: Solche Dual-GPU-Lösungen können bestimmte Spiele zwischen 50 und 70 Prozent (je nach Grafik-Settings) im Vergleich zu einer Einzelkarte beschleunigen. Was man an dieser Stelle nicht verschweigen darf: Nicht jedes Spiel profitiert von SLI oder Crossfire. Gerade ältere Spiele wie **Counter-Strike Source** laufen bei moderaten Grafikeinstellungen auf SLI genauso schnell wie auf einer Einzelkarte. Grundsätzlich gilt: Je höher die Anforderungen des Spiels oder die Qualitätseinstellungen (Auflösung, AA), umso stärker der Gewinn durch ein SLI-System.

Aber auch hier gibt es wichtige Einschränkungen: Bauen Sie sich kein SLI- oder Crossfire-System aus Einsteigerkarten. Solche Lösungen sind im Vergleich zur erbrachten Leistung eindeutig zu



DUAL-CORE Viele Verkäufer versprechen „doppelte Leistung“ dank Dual-Core – in der Praxis können das die Prozessoren noch nicht leisten.



Leistung: BF 2 v1.02 Fps

Einstellungen: GF 7900 GTX (FW84.21), 2x1.024 MByte RAM (So939/A: DDR400; So775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c (Juni 2006)

PCG-MULTIPLAYER-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ | Fps; BED. SPIELB. ab 25 / FLÜSSIG SPIELBAR ab 44)

Prozessor	Fps	Preis
Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)	111 (+52%) 81 (+11%)	320,-
AMD Athlon 64 FX-64 (3,0 GHz)*	105 (+44%) 81 (+11%)	N. l.**
AMD Athlon 64 X2 4400+ (2,2 GHz)	89 (-22%) 79 (+8%)	235,-
Intel Pentium XE 965 (3,73 GHz)	85 (+16%) 79 (+8%)	830,-
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2,0 GHz)	78 (+7%) 77 (-7%)	130,-
AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz)	73 (Basis) 73 (Basis)	90,-
Intel Pentium D 930 (3,00 GHz)	70 (-4%) 67 (-8%)	170,-

- Die Taktrate sagt praktisch nichts über die Leistung aus.
- Ein Core 2 Duo mit 2,4 GHz schlägt einen Pentium XE mit 3,73 GHz um Längen.
- Ein günstiger Athlon 64 mit 2,2 GHz ist schneller als ein Pentium D mit 3 GHz.

LEGENDE 1.024x768, kein AA/AF; 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF; Minimum-Fps

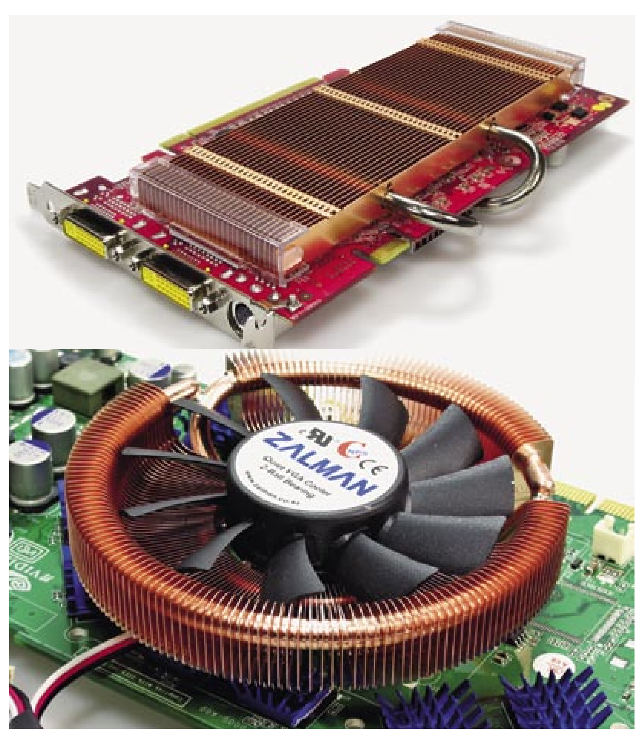
* Simuliert mit FX-62 ** Nicht lieferbar



TAKTRATE Obwohl die Taktraten des Conroe (links) und des Sempron (rechts) gar nicht weit auseinander liegen, ist der Leistungsunterschied gewaltig.



SLI-UNTERSTÜTZUNG **Counter-Strike** (links) profitiert kaum von SLI, **Splinter Cell** (rechts) hingegen läuft auf SLI-Systemen deutlich schneller als auf Einzelkarten.



KÜHLUNG Passive Kühlsysteme (oben) sind auf High-End-Karten wenig sinnvoll. Ein Zalman-Kühler (unten) ist die bessere Alternative.



TURBO-CACHE Solche Karten nutzen den Hauptspeicher und sind vergleichsweise langsam – auf den Verpackungen sucht man derlei Hinweise vergebens.

Oblivion v1.0.228 — Fps

Einstellungen:
Athlon 64 X2 4200+, 2x512 MByte DDR400, FW 84.21, Cat. 6.5; WinXP SP2; DirectX 9.0c (Juni 2006)

AUFLÖSUNG 1.280X1.024 (BESSER ▶ | Fps; ▶ BED. SPIELBAR ab 15; ▶ FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

Grafikkarte	Fps	Preis
Radeon X1900 XT	33 (+313%)	360,-
Geforce 7900 GTX	33 (+313%)	420,-
Radeon X1800 XT	27 (+238%)	290,-
Radeon X1900 GT	27 (+238%)	260,-
Radeon X850 XT	22 (+175%)	170,-
Radeon X1800 XL	21 (+163%)	290,-
Geforce 7800 GT	21 (+163%)	280,-
Radeon X850 Pro	18 (+125%)	130,-
Radeon X1600 XT	13 (+63%)	130,-
Geforce 6800 GT	13 (+63%)	200,-
Geforce 7600 GS	12 (+50%)	110,-
Geforce 6600 GT	8 (Basis)	110,-

- Eine „alte“ X850 XT ist schneller als eine „neue“ X1600 XT.
- Eine 6800 GT schlägt eine 7600 GS – obwohl die 7600 die höhere Seriennummer trägt.
- Auf die Kürzel kommt es an: Eine X1900 XT ist deutlich schneller als eine GT.

LEGENDE ■ Kein FSAA, kein AF ■ Minimum-Fps

teuer. So kostet eine SLI-fähige Geforce 7300 GT momentan ungefähr 90 Euro – bei zwei Karten sind also 180 Euro fällig (Kosten für das Mainboard lassen wir unbetrachtet). Ein solcher SLI-Verbund ist in den meisten Spielen langsamer als eine einzelne Geforce 7600 GT. Investieren Sie an dieser Stelle also lieber in eine schnellere Einzelkarte als in ein Dual-System aus Einsteigerkarten.

„Lautlose High-End-Grafik“

Mittlerweile haben die meisten Grafikkarten-Hersteller erkannt, dass viele Nutzer gern einen leisen PC hätten. Entsprechend bauen und bewerben die Hersteller passiv gekühlte Grafikkarten ohne Lüfter in allen Leistungsklassen. Bei vielen Grafikkarten bringt das keine Probleme: Einsteiger- und Mittelklasse-Karten wie eine Geforce 7300, eine Geforce 7600 oder eine Radeon X1300 lassen sich problemlos ohne einen Lüfter auf der Grafikkarte betreiben (grundsätzlich ist aber auch hier eine ordentliche Gehäusebelüftung empfehlenswert). Problematisch wird es bei High-End-Karten. „Lautlose Spitzen-Grafik“ ist mit den aktuellen Kühllösungen praktisch nicht möglich. Aktuelles Negativbeispiel auf dem Markt ist eine passiv gekühlte Geforce 7900 GT, bei der GPU-Temperaturen von über 120 Grad Celsius erreicht werden. Die bessere Lösung für Silent-Fans: Kaufen Sie sich eine normale Grafikkarte und rüsten Sie dann den Kühler um. Die Firma Zalman bietet hervorragende Luftkühlungslösungen (VF-700- und VF-900-Serie) für fast alle Grafikkarten-Modelle an, die kaum hörbar sind und dennoch ordentlich kühlen.

„Mit 256 MByte Turbo-Cache*“

Sehen Sie das Sternchen an dieser Marketingaussage? Wenn Sie jetzt auf Ihrem Prospekt nach der Erklärung für dieses Sternchen suchen, lesen Sie dort Folgendes: „Die Grafikkarte greift je nach Bedarf auf den Hauptspeicher des PCs zurück.“ Heißt im Klartext: Die Karte selbst verfügt nur über sehr wenig Videospeicher – in der Regel nur 64 MByte. Benötigt die Grafikkarte mehr Speicher, wird auf den Hauptspeicher des PCs ausgewichen. Dadurch ist die Performance solcher Karten vergleichsweise schlecht, die Leistung reicht bestenfalls für anspruchslose Gelegenheitsspieler. Mit „Turbo-Cache“ bezeichnet Nvidia seine Speicher-Technologie, das Ati-Gegenstück heißt „Hyper-Memory“ – von Grafikkarten mit diesen Bezeichnungen sollten Spieler die Finger lassen.

„0 Sekunden Reaktionszeit“

Fast alle Monitorhersteller haben mittlerweile LCDs im Angebot mit angeblichen „0 Sekunden“ Reaktionszeit – ein solcher Monitor dürfte also keine Schlieren bei einem Spiel zeigen und müsste ähnlich schnell wie ein Röhrenmonitor sein. Unsere Tests zeigen allerdings ein anderes Bild: Alle momentan verfügbaren LCD-Monitore weisen messbare Reaktionszeiten von 10 bis 20 Millisekunden auf. Keine Frage: Viele Geräte sind trotzdem voll spieletauglich, aber die versprochenen „0 Sekunden“ erreicht kein Monitor. Der Grund für die Differenz zwischen Marketingaussage und Realität: Einige Hersteller beziehen Ihre Reaktionszeit-Angaben auf den Wechsel eines Pixels zwischen „Schwarz“ und „Weiß“. Praxisrelevant sind aber eher Wechsel zwischen unterschiedlichen Grauwerten – und diese dauern deutlich länger, da mit geringeren Spannungen gearbeitet wird. Weiteres Problem: Die ISO-Vorgabe zur Reaktionszeitenmessung ist praxisfremd. Selbst wenn die Hersteller den Grau-Grau-Wechsel angeben – der Wert liegt deutlich unter den in der Praxis erreichbaren Reaktionszeiten.

Fazit:

Wer sich beim Kauf nur von Revisionsnummer, Herstellerangaben und Zertifikaten leiten lässt, greift unter Umständen zum falschen Produkt. Gerade bei den Prozessoren und den Grafikkarten ist der Markt im Augenblick sehr unübersichtlich – hier sollten Sie vor einem Kauf die Marktübersichten und den Einkaufsführer in der PC Games studieren. (kb)



KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
VOLLVERSION
UNZENSIERT: AB-18-DVD!
10/2006, SEPTEMBER
€ 4,99
& TOP-ADD-ON
88%
NUR AUF AB-18-DVD: SPIELBARE DEMOS ZU DARK MESSIAH & CALL OF JUAREZ
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 2 GBYTE MAPS & MODS!
QUAKE 4
BATTLEFIELD 2
OBLIVION
EXKLUSIV IN PC ACTION: GEHEIMES NORDMANN-TERRITORIUM ENTHÜLLT!
VIDEO AUF DVD!
GOTHIC 3
WIR HABEN ES ENDLICH GESPIELT UND SIND JETZT SICHER: DIESES DEUTSCHE EPOS KANN OBLIVION VOM ROLLENSPIEL
CALL OF JUAREZ
CRYSIS
EL MATADOR
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 350,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
Preis-Leistungs-Tipp ▶ MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 255,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 530,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 500,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 540,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 450,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4,0 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 470,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3,0 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 270,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 340,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 240,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3,0 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 410,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Asus EN7800GTX	ca. € 360,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4,0 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	Passiv	76,5 Fps	41,5 Fps	2,11
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus EN7600GT Silent	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	Passiv	68,5 Fps	33 Fps	2,23
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 200,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4,0 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36
Gainward Bliss 7600 GT PCX	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4,0 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,39

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX922	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Acer AL2423W (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	150 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	2,01



MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 – Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 140,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LED	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 140	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 140,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*
Epox 9NPA7I	ca. € 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA	-	Bestanden	-	1,96*

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Sonstige Ausstattung	Overcl.	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4, (1) x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4, (1) x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew.	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 55,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	-	2	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,12
MSI K9N Neo	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,14

Sockel 775 – Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 210,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Abit Fatality AA8XE	ca. € 150,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 90,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 180,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 200,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 60,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 81955X Royal	ca. € 190,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM, unbuffered

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Beste Timings DDR400	Beste Timings DDR500, 2,8 Volt	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 170,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	Nicht möglich	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	Nicht möglich	1,76

DDR2-RAM, unbuffered

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Beste Timings DDR400	Beste Timings DDR500, 2,8 Volt	Wertung
Corsair XMS2 Kit Twin2x1024A-5400UL	ca. € 270,-	2x 512 MByte / 8x 512 MBit / single-sided	338 MHz / 395 MHz / 415 MHz	4-4-4-12	3-4-4-12	1,67
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Infineon HYS64T6400HU37A	ca. € 45,-	1x 512 MByte / 8x 512 MBit / single-sided	266 MHz / - / 355 MHz	4-4-4-12	3-3-3-11	1,88
Kingston HyperX KHX6000D2/512	ca. € 70,-	1x 512 MByte / 8x 512 MBit / single-sided	266 MHz / 305 MHz / 315 MHz	4-4-4-12	3-3-3-11	2,07
G.Skill F2-4200PHU2-1GBLA	ca. € 85,-	2x 512 MByte / 8x 512 MBit / single-sided	266 MHz / 270 MHz / 275 MHz	4-4-4-12	4-3-3-12	2,07
Kingston Value KVR533D2N4K2/1G	ca. € 90,-	2x 512 MByte / 8x 512 MBit / single-sided	266 MHz / - / 320 MHz	4-4-4-12	3-3-3-11	2,15

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 30,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57

Die wichtigsten Nvidia-Grafikchips

Geforce 7600 GT

Grafiktakt: 560 MHz
Speichertakt: 700 MHz
Speicheranbindung: 128 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-Pipelines: 8
Vertex Shader: 5
Preis (Platine): Ca. € 160,-

Geforce 7900 GT

Grafiktakt: 450 MHz
Speichertakt: 660 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256/512 MByte
Pixel-Pipelines: 24
Vertex Shader: 8
Preis (Platine): Ca. € 260,-

Geforce 7900 GTX

Grafiktakt: 650 MHz
Speichertakt: 800 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 512 MByte
Pixel-Pipelines: 24
Vertex Shader: 8
Preis (Platine): Ca. € 460,-

Geforce 7950 GX2

Grafiktakt: Je 500 MHz
Speichertakt: Je 600 MHz
Speicheranbindung: 2x256 Bit
Speichermenge: 2x512 MByte
Pixel-Pipelines: 2x24
Vertex Shader: 2x8
Preis (Platine): Ca. € 530,-

Tipp der Redaktion

Thomas Schmitz
Bereich: Grafikkarten

Die maximale Leistung erreichen Sie mit der Geforce 7950 GX2, dem Nachfolgemodell der Geforce 7900 GX2. Für Spiele, die nicht von SLI profitieren, ist die 7900 GTX immer noch die schnellste Nvidia-Karte. Einen absoluten Preis/Leistungs-Kracher stellt die 7900 GT dar, die 7600 GT ist für Gelegenheitsspieler interessant.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 235,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 230,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 380,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 280,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 130,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 85,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 50,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 45,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 150,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 280,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

SAPPHIRE X1600 PRO HDMI



Hersteller: Sapphire

Preis: € 140,-

Website: www.sapphiretech.com

WERTUNG: 3,11

Die Grafikkarte ist mit 256 Megabyte Videospeicher ausgestattet. Der Grafikprozessor läuft mit 500 und der Speicher mit 400 Megahertz. Mit einer Lautstärke von 0,2 bis 0,5 Sone ist die X1600 Pro eine sehr leise Grafikkarte. Die Temperatur des Grafikprozessors liegt bei 3D-Anwendungen unter 79 Grad Celsius. Im Verkaufskarton befinden sich ein zwei Meter langes HDMI-Kabel sowie ein HDMI-DVI-Adapter, um kopiergeschützte Inhalte auf dem Monitor zu sehen. Die 3D-Leistung der Sapphire X1600 Pro HDMI ist aber für ruckelfreies Spielen zu schwach. (jh)

CORSAIR FLASH VOYAGER 4 GBYTE



Hersteller: Corsair

Preis: Ca. € 90,-

Website: www.corsair.com

WERTUNG: 2,16

Die Kapazität des Flash Voyager beträgt stolze vier Gigabyte. Der USB-2.0-Stick ist stoßfest und wasserdicht. Der Flash-Speicher liest mit einer Geschwindigkeit von 17,1 MByte pro Sekunde und schreibt mit langsamen 7,1 MByte pro Sekunde. Zum Lieferumfang gehören ein Verlängerungskabel und eine Trageschnur. Laut Hersteller ist der Stick bootfähig. Dies konnten wir in unserem Test jedoch nicht bestätigen. Wer einen günstigen USB-2.0-Stick mit vier Gigabyte Datenkapazität sucht und keine schnelle Schreibleistung benötigt, der kauft sich den Flash Voyager. (jh)

PLANTRONICS .AUDIO 510 USB



Hersteller: Plantronics

Preis: Ca. € 45,-

Website: www.plantronics.com

WERTUNG: 1,74

Das .Audio 510 verfügt über eine integrierte Soundkarte. Die Verbindung mit dem Rechner erfolgt via USB-Stecker. Mit der Kabelfernbedienung können Sie nicht nur die Lautstärke regulieren, sondern auch das Mikrofon stumm schalten. Die Ohrmuscheln und der Kopfbügel sind sehr ordentlich gepolstert – ein guter Tragekomfort ist ergo gegeben. Die Klang- und Sprachqualität werteten wir in unseren Test mit „Gut bis sehr gut". Aufgrund des USB-Anschlusses eignet sich das Plantronics .Audio 510 USB besonders für mobile Anwender. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 65,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	2,03

TASTATUREN



	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 100,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2.00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 60,-
Kühler: Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)	€ 65,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 40,-
Grafikkarte: Sappire Radeon X850 XT	€ 160,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 60,-
Netzteil: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: Intel Core 2 Duo E6300	€ 190,-
Kühler: Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Gigabyte 965P-DS3 (i965X)	€ 130,-
RAM: Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4	€ 160,-
Grafikkarte: Asus Extreme N7900GT	€ 250,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 60,-
Netzteil: Seasonic SS-500HT (500 Watt)	€ 95,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

HIGH-END-PC

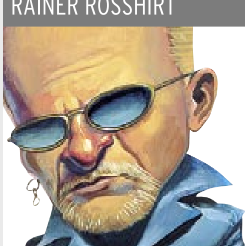


Prozessor: Intel Core 2 Duo E6700	€ 515,-
Kühler: Zalman CNPS9500 AT2	€ 40,-
Hauptplatine: Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 195,-
RAM: OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4	€ 200,-
Grafikkarte: MSI NX7950GX2 (Dual-GPU-Karte)	€ 515,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 90,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 60,-
Netzteil: Enermax Liberty (500 Watt)	€ 75,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer





Wenn ich Werbung sehe, muss ich immer wieder entsetzt feststellen, dass ich einfach keiner Zielgruppe mehr angehöre.

Es ist jetzt wahrlich nicht so, dass Werbung schon seit jeher ein Hort der gehobenen Sprache gewesen wäre. Offensichtlich halten es die Macher von TV-Spots stets mit dem Herrn De Sade, nach dem etwas nur richtig gut ist, wenn es auch ordentlich schmerzt. Wenn man sich dieses Grundprinzip aneignen möchte, ist die heutige Werbung von schier überwältigender Qualität. Denn was diesbezüglich seit einiger Zeit geboten wird, ist wirklich so etwas wie eine linguistische Folterkammer, eine sprachliche Streckbank oder zumindest ein Flechtrad für unschuldige Substantive. Ich schätze Fleischbratlinge sehr und bin auch öfter Kunde einer Massenbraterei aus Kalifornien. Allerdings stößt mich deren Werbung in letzter Zeit so ab, dass mir die Klopse im Halse stecken bleiben. Auf einmal haut man mir da Begriffe wie „Los Wochos" oder „Los Scharfos" nur so um die Ohren. Welche Sprache soll das denn bitte sein? Handelt es sich gar um eine versteckte Botschaft? Wäre es in klarem Deutsch nicht auch gegangen? Oder halten mich „Los Dilettantos" gar für „El Grenzdebilo"? Wenn es nur das eine Beispiel wäre, damit könnte ich ja noch leben. Der Hersteller eines Gesichtsschmiermittels spricht gar von „Nahrologie". Da weint der Duden. Alles, was ich finden konnte, war „Nephrologie", aber die „Wissenschaft von den Nierenkrankheiten" hat die Firma bestimmt nicht gemeint. Besonders erbaulich ist in diesem Zusammenhang auch eine Creme mit Perlenextrakt. Pressen die da jetzt echte Perlen aus, damit wir sie uns in die Epidermis schmieren? Der Produzent bleibt mir eine Erklärung schuldig. Ich kann es einfach nicht mehr mit ansehen, wie unschuldige Substantive eingefangen und zum Sklavendienst gezwungen werden. Eingekerkert, überwältigt, zerrissen, ihre Einzelteile zu ebenso grauen- wie mitleiderregenden Monstren lieb- und hirnlos zusammengeschustert, sodass Frankensteins Kreatur dagegen wie John Travolta wirkt. Die Beispiele hierfür sind Legion. Es ist an der Zeit, zu handeln! Ich oute mich hiermit öffentlich als bekennenden Substantivisten: Schützt das deutsche Substantiv!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Ernste Fragen

Guten Tag,

mir ist aufgefallen, dass seit der Ausgabe 07/06 die ernst gemeinten Fragen verschwunden sind.

Für gewöhnlich waren sie hinter der Rumpelkammer zu finden, doch dort sucht man nun vergebens. Wurde dieser Service komplett abgeschafft oder werden die Fragen nur nicht mehr abgedruckt? Wenn er abgeschafft wurde, dann würde mich interessieren wieso.

Mit freundlichen Grüßen:
Sebastian Schöner

Bei dieser Entscheidung handelt es sich schlicht um ein Zeichen der Zeit. Diese Rubrik in einer monatlich erscheinenden Zeitschrift abzudrucken ist nur eingeschränkt sinnvoll, da es sich hierbei um Fragen handelte, die unseren Lesern wirklich „auf den Nägeln brannten". Auch der begrenzte Platz ist ein ganz entscheidendes Problem. Ich gehe jetzt einfach einmal davon aus, dass die überwiegende Mehrheit unserer Leser Zugang zum Internet hat. Auf unserer Website (www.pcgames.de) finden Sie ein Forum, das für derartige Fragen schlicht wesentlich besser geeignet ist als eine Zeitschrift. Antworten kommen hier nicht nur von uns, sondern auch von oft sehr kundigen Lesern. Die Antworten erscheinen zwangsläufig schneller als die im Heft und die Länge der Fragen und deren Antworten spielt lediglich eine untergeordnete Rolle.

Raucher

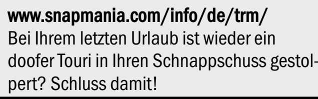
Hallo Rainer,

es schadet sicher nichts, wenn hier auch mal politische Themen angesprochen werden. Wie du sicher erfahren hast, plant unsere Regierung nun das Rauchen endgültig in Lokalen und öffentlichen Gebäuden zu verbieten. Wie stehst du als Betroffener denn dazu?

Viele Grüße von
Jürgen Heffner

Ich kann unserer Regierung da nur aus ganzem Herzen zustimmen. Nicht nur dass Raucher sich selbst schädigen, sie schädigen ja auch andere mit ihrem asozialen Verhalten. Ein Verbot ist da ja wohl durchaus begründet und würde von mir aus ganzem Herzen unterstützt werden. Ich stelle sogar die These auf, dass in Berlin nicht konsequent genug gedacht wird. Hier sollten Nägel mit Köpfen gemacht werden! Natürlich muss unnötiges Verhalten, das die Gesundheit von anderen schädigt, rigoros verboten werden. Und somit sollte man nach dem Rauchen auch gleich unnötige Privatfahrten mit dem Pkw verbieten. Die ausgestoßenen Abgase und Verkehrstoten sprechen da eine überdeutliche Sprache! Noch mehr Schadstoffe als Autos erzeugen übrigens Flugzeuge. Und da ein Ferienflug ja wohl nun wirklich nicht zwingend lebensnotwendig ist – auch gleich verbieten! Die Umwelt und nachfolgende Generationen werden es danken! Ich würde mich da Frau Merkel gern (natürlich kostenlos) als Berater anbieten.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET



http://tochka.jp/pikapika/2006/06/report_pikapika_in_kitijoji.html
Sie suchen ein neues Hobby? Wie wäre es mit Malen mit der Taschenlampe?

www.aluehn.de/index.html
Die guten, alten Adventures sind ausgestorben? Fast!

www.snapmania.com/info/de/trm/
Bei Ihrem letzten Urlaub ist wieder ein doofer Touri in Ihren Schnappschuss gestolpert? Schluss damit!

Auflösungserscheinung

Liebes PC-Games-Team!

Bis jetzt war ich mit Ihrer Zeitschrift immer zufrieden, sie hat eine gute Qualität und einen super Inhalt. Vor einigen Tagen aber, als ich gerade in der neusten Ausgabe las, ist mir etwas passiert, was mich etwas verärgerte: Während des Lesens löste sich nach und nach eine Seite in circa der Hälfte der Zeitschrift und nach einigen Minuten hatte ich eine riesige Zettelwirtschaft in den Händen. Das ist doch kein Einzelfall! Ich wollte Sie fragen, ob es möglich wäre, mir ein neues Exemplar, sofern vorhanden, zu schicken, da ich die PC Games sammle.

Danke, dass Sie sich Zeit genommen haben, diese E-Mail zu lesen.

Ihr treuer Leser Marc Piehl

Unsere Zeitschrift zeichnet sich durch eine ausgesprochen robuste und extrem haltbare Verarbeitung aus (soweit man dieses Prädikat einem Produkt aus Papier zugestehen mag), welche extreme Temperaturschwankungen, kleine Kinder, scharfzahnige Haustiere und Umwelteinflüsse nahezu klaglos übersteht. Aber wie jedes Produkt unterliegt auch die PC Games gewissen Nutzungseinschränkungen. Der empfohlene Temperaturbereich, in dem wir ein reibungsloses Funktionieren des Heftes garantieren können, liegt zwischen minus 20 und plus 43 Grad. Sollten in Ihrem Wohnbereich Temperaturen außerhalb dieser Spanne vorherrschen, haben Sie zwar mein vollstes Mitgefühl, können aber leider nur eingeschränkt mit meiner aktiven Hilfe rechnen. Sollte es zu Ihren Vorlieben gehören, Ihre Abende inmitten von Lösungsdämpfen zu verbringen, müssen wir natürlich ebenso jegliche Haftung ausschließen. Submarine Lebensformen finden sich auch kaum unter unseren Lesern und sind als Zielgruppe zu vernachlässigen. Natürlich wäre es auch denkbar, dass ausgerechnet bei Ihrem Heft die Bindemaschine einen kurzen Aussetzer hatte. Da Sie so freundlich gemailt haben und um diese Diskussion nicht auch noch erweitern zu müssen, habe ich Ihnen natürlich anstandslos ein neues Heft zukommen lassen.

Homepage des Monats

Sehr geehrte Redaktion von PC Games,

mein Kumpel und ich haben eine neue Website erstellt und diese ist noch nicht sehr bekannt. Deshalb bitten wir euch, unsere Seite in die PC Games als „Homepage des Monats" aufzunehmen. Danke schon einmal im Voraus.

MfG: Toni

Ich bin immer gern bereit, in solchen Fällen helfend einzugreifen. Nicht umsonst findet man auf meinen Seiten ja auch die „Homepage des Monats". Allerdings stelle ich nicht nur gewisse Forderungen an Form und Inhalt. Offenbar ist euch beim Schreiben der E-Mail nichts aufgefallen, was mich doch ein wenig an eurem Verständnis für komplexe Zusammenhänge zweifeln lässt. Keine Angst – ihr werdet diesen Satz gleich verstehen! Ich will es einmal so ausdrücken: Ich kann euch sagen, warum eure Seite unbekannt ist und wie ihr es ändern könnt. Zwar ist es sehr lobenswert, dass ihr eine Seite erstellt habt, auf die die Welt gewartet hat, doch würde man sie wesentlich öfter besuchen, wenn ihr Nasen auch die URL der Seite genannt hättet! Lest ihr eigentlich, was ihr schreibt?

Frauenfragen

Hey Rainer,

Frauen sind doof! Echt! Sie sind irrational, meist ziemlich weltfremd, naiv, und sie reden stundenlang über irgendwas, und nur um darüber zu reden! Und wenn es nichts zu reden gibt, dann erfinden sie weltfremde Themen, nur um irgendetwas zu reden haben! Und sie spielen nur „nette", oder „sinnvolle" Computerspiele. Und darüber wollen sie dann wieder reden. Es gibt einfach keine coolen Frauen! Die Einzige, die mir da einfiele, wäre eure Petra. Mann, bin ich wütend auf alle Frauen!

Mit freundlichsten Grüßen und Küssen an dich und Petra, Björn

Ich habe ja jetzt keine Ahnung, mit welcher Art Frau du so durch die Gegend ziehst, aber die Frauen in meinem Bekanntenkreis

Homepage des Monats

www.f1statistik.info
Andreas Herzog betreibt eine Seite rund um die Formel 1.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Windows



Betriebssystem der Firma Microsoft. Ursprünglich eine grafische Erweiterung des Betriebssystems MS-DOS, wurde es zur meistverwendeten Oberfläche und eierlegenden Wollmilchsau moderner PCs. Spätestens ab Version 98 massenhafte Verbreitung und mit Version 98SE (Same Errors) auch tauglich für Spiele. Ein kurzes Intermezzo von Windows ME (More Errors) führte zur aktuellen Version XP (abgeleitet vom englischen Wort „expensive"). Leistungsfähig und anwenderfreundlich wie nie zuvor, können nun Fehlermeldungen in Fotoqualität und multimedialer Untermalung erzeugt werden. „Leben ist Wandel", sagt der Philosoph. Microsoft schließt sich an und setzt sogleich den Nachfolger Vista in die Startlöcher. Warum der nach einer Stadt in Kalifornien von nur 48,4 km^2 Größe benannt ist, soll irgendwo im Quellcode von XP verborgen sein – wie so vieles anderes.

PC-Games-Leser des Monats

Und weil es hier gerade regnet – PC Games mit Lucas auf Kreta.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

ähneln den von dir beschriebenen zum Glück in keiner Weise. Ich persönlich kenne eigentlich nur Frauen, die die selben Computerspiele spielen wie wir auch (oder gar keine), die einer Konversation durchaus folgen, sie gar durch sinnvolle Beiträge bereichern können, und viele davon kann man sogar als „cool" bezeichnen – ein Prädikat, das ich beileibe nicht jedem Mann verleihen möchte. Aber wenn ich mir deine Zeilen so zu Gemüte führe, dämmert mir unweigerlich, woher du deine verkorkste Einstellung zu Frauen hast. Das liegt an deiner speziellen Auswahl an Frauen, mit denen du dich einlässt, beziehungsweise wo dir gestattet wird, dich einzulassen. Merke: Lediglich wenn die Frau ein Ventil hat, ergibt es keinen Sinn, mit ihr diskutieren zu wollen. Bei allen anderen geht das meist sogar sehr gut.

Kursleiter

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mit Genuss lese ich Ihre Rubrik mit den Leserbriefen. Ich bin immer wieder verwundert, wie gewieft und mit welch einer Eleganz Sie auch die stupidesten Leserfragen beantworten.

Auch ich arbeite in einem Gewerbe, bei dem man immer wieder auf solche Fragen stößt.

Haben Sie schon einmal daran gedacht einen Volkshochschulkurs zu geben, bei dem Sie Ihre Gabe weitervermitteln? Bedenken Sie, dass Sie sich Ihre Arbeits- und Urlaubstage selbst einteilen können.

Mit freundlichen Grüßen:

Dominik Hipp

Vielen Dank für Ihre lobenden Worte. Ich will mich nicht beschweren, da ich mir meinen Beruf ja selbst ausgesucht habe. Im Laufe der vielen Jahren entwickelt man fast zwangsläufig eine gewisse Fertigkeit im Umgang mit der Sprache, oder man sitzt in einer gepolsterten Zelle. In seltenen Fällen kann sogar beides eintreten. Um nun bei der Menge (und dem Inhalt!) der an mich verschickten Epistel noch halbwegs ruhig schlafen und gelegentlich sogar essen zu können, entwickelte ich eine Art der Selbstverteidigung, die ich hier salopp „Verbal-Kung-Fu" nennen möchte. Kurse kann man dafür sogar nehmen, allerdings nicht an der Volkshochschule, sondern gegen geringe Gebühr (4,99 Euro) in allen gut sortieren Zeitschriftenläden. Und sobald ich gegoogelt habe, was „Urlaubstage" sind, werde ich auch auf Ihren letzten Satz eingehen.

Kleidungsfrage

Tach Rossi ,

alter Bonzenschneider. Deiner Kleidung nach hat dir scheinbar noch nie einer gesagt, dass wir hier schon im 21. Jahrhundert leben. Ich hoffe, dass ich deine Chancen bei weiblichen Lesern hiermit erhöhe. Halt die Ohren steif.

Einer, der Mitleid hat

Um zu wissen, welche Jahreszahl wir haben, brauche ich jetzt wirklich keine Briefe wie den von dir. Vielleicht hast du es ja nötig, jeden albernen Modetrend hinterherzuhecheln. Das ist nicht schlimm und ich nehme dir das auch nicht übel. Jungs müssen das eben, Männer aber nicht mehr. Und mit der Konsistenz meiner Ohren ist auch alles in bester Ordnung.

Einer, der auf dein Mitleid pfeifen kann.

Tipps und Tricks

Einen wunderschönen guten Tag!

Ich kann noch immer nicht damit fertig werden, dass ihr die Perforation bei den Tipps und Tricks entfernt habt! Ich saß heute mal wieder vor den drei letzten Ausgaben und habe krampfhaft versucht, die Seiten herauszutrennen! Ich brauchte im Schnitt für jeden Teil so um die vier Minuten! Das sind 36 Minuten pro Jahr!

Steffen

Du scheinst nicht nur ein Freund des gemeinen Rufzeichens und etwas grobmotorisch veranlagt zu sein, auch zur Addition und Multiplikation scheinst du ein gestörtes Verhältnis zu haben. Wenn ich pro Ausgabe vier Minuten bräuchte, würde mich das 48 Minuten jährlich kosten. Offenbar wirst du ja mit einiger Übung immer schneller. Daran solltest du weiterarbeiten oder es einmal, trotz erheblicher Verletzungsgefahr, mit geeignetem Werkzeug probieren.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



CHRISTIAN TEICHMANN (rechts; mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake) von EA in der Stockholmer Ice Bar nach einem echt frostigen Interview.

PC-Games-Leser David Lohner aus Bonn hatte den „coolsten" Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

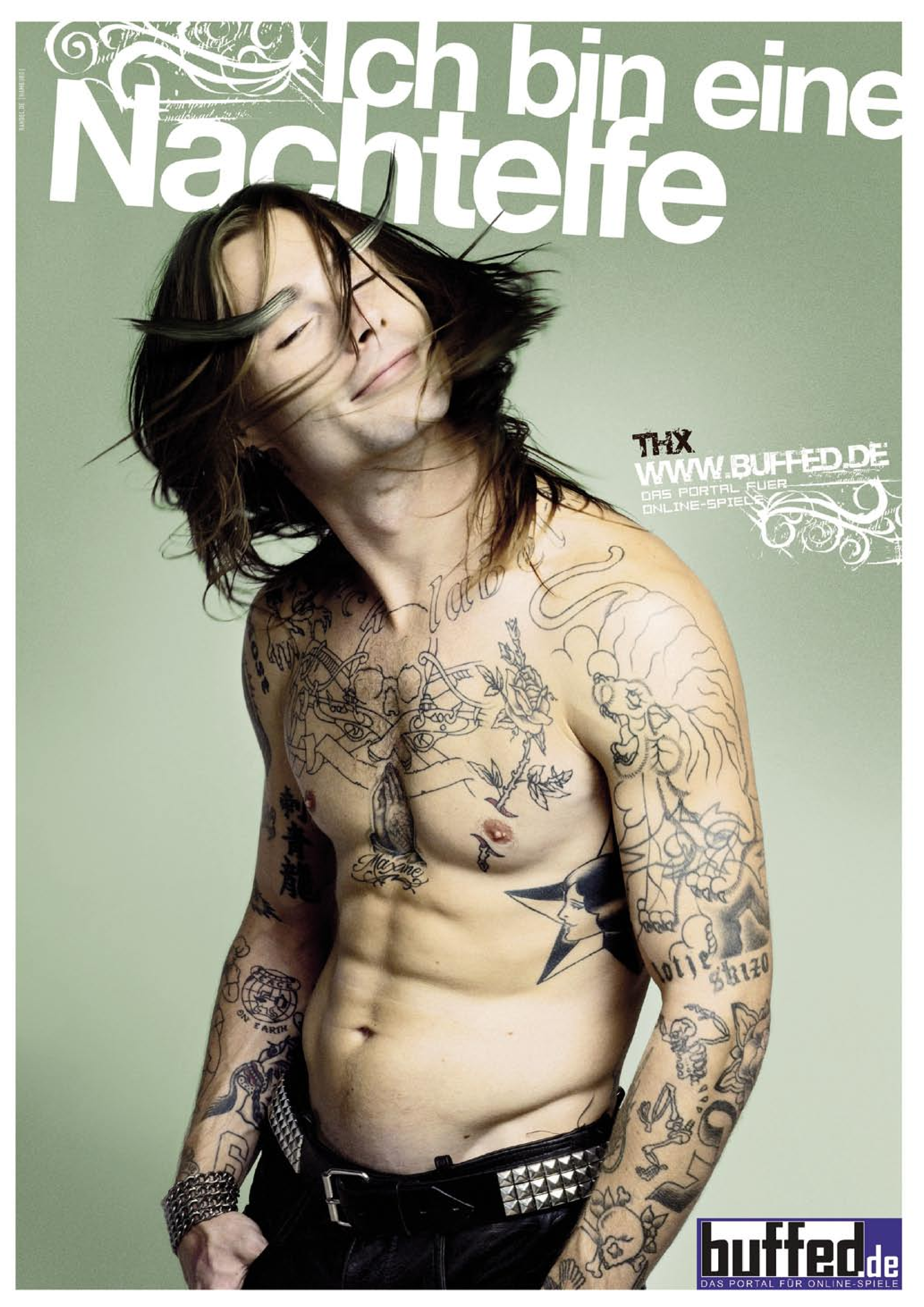
Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Teilnahmeschluss: 06. Oktober 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



JOCHEN LANGENBACH von THQ (rechts) begutachtet skeptisch die Überreste einer deutschen Befestigungsanlage in der Normandie.



Ich bin eine
Nachtelfe
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

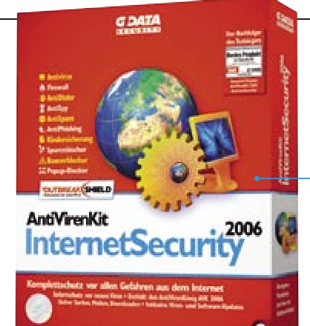
Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen G DATA, Logitech und Adobe zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



G DATA gibt Sicherheit

Mit der Internet Security 2006 bietet G DATA Rundum-Sicherheit für Ihren PC im Internet an. Neben dem herausragenden Virenschutz bietet dieses Paket zusätzlich eine Personal Firewall, einen Anti-Spam-Filter, eine Anti-Phishing- und Kindersicherung sowie einen Webfilter samt Spurenlöscher. Um die Rechenleistung zu schonen, lassen sich Updates auf bestimmte Zeiten festlegen.



40x
G DATA
Internet Security 2006



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Logitech dreht am Rad

Neben dem nagelneuen Profi-Lenkrad G25 (1x) verlost Logitech auch drei Exemplare der Gamer-Tastatur G15 und zwei Exemplare des kleinen Bruders G11 (ohne LCD). Für die richtige Kontrolle sorgen zwei Exemplare der G3-Lasermaus mit maximal 2.000 dpi Abtastrate und sechs Tasten. Das Wireless-5.1-Soundsystem Z5450 und das Precision PC Gaming Headset runden die Sache ab.





je 2x
G3
Z5450
G11





3x
G15



1x
G25

5x
Precision
PC Gaming
Headset

GESAMTWERT: 1.800 EURO

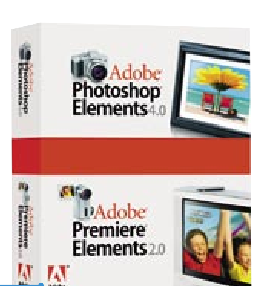
Für kreative Köpfe

Mit Studio 8 bietet Adobe kreativen Köpfen die Werkzeuge, Ideen direkt im Web umzusetzen. Dank der aktuellen Versionen von Dreamweaver, Flash Professional, Fireworks, Contribute und Flashpaper haben Sie alle Profi-Werkzeuge in einem Paket. Für Einsteiger ist das Doppel Photoshop Elements 4.0/Premiere Elements 2.0 perfekt. Hier bekommen Sie die wichtigsten Tools zur Bild- und Video-Bearbeitung.

1x
Adobe Studio 8



5x
Photoshop Elements 4.0
und Premiere Elements 2.0





GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welcher Profi-Webeditor ist in Adobes Studio 8 enthalten?

a) **Frontpage** b) **Dreamweaver** c) **Texteditor** d) **Netartist**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 43 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 04. Oktober 2006.

Vollversion: Gothic 2

Hardware-Voraussetzungen:
- 1.200 MHz oder besser
- 256 MByte RAM
- 2,2 GByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte

Vollversion (Add-on): Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister

Hardware-Voraussetzungen:
- 500 MHz oder besser
- 256 MByte RAM
- 150 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte

Video: Half-Life 2: Episode 2

Vollversionen (Seite 1)
Gothic 2
Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister (Add-on)

Demos (Seite 1)
Bad Day L.A.
Die Sims 2
Dream Pinball: Two Worlds
Geheimakte Tunguska
Hui Buh und die Geisterjäger
Joint Task Force
Lego Star Wars 2

Videos (Seite 2)
Brothers in Arms: Hell's Highway
Company of Heroes
Die Siedler 2: Die nächste Generation
GTR 2
Half-Life 2: Episode 2
Half-Life 2: Portal
Half-Life 2: Team Fortress 2
Joint Task Force
Need for Speed Carbon
Paraworld
Sin Episodes: Emergence
Two Worlds
Warhammer 40K: Dawn of War Trailer
Warhammer Games Workshop
Warhammer Online Trailer
Warhammer:Mark of Chaos
Warhammer: Mark of Chaos Trailer Nr. 1
Warhammer: Mark of Chaos Trailer Nr. 2

Maps und Mods (Seite 2)
Age of Empires 3
- Rising Sun
Battlefield 2
- Allied Intent 0.2
Doom 3/Quake 4 (dt.)
Map-Pack 10/06
Doom 3:
- Research Labs Sublevel 13
Quake 4 (dt.):
- Kat's Basket
- Phase 2
- Ubilitus
- Ugly Railgun Arena
Far Cry (dt.)
- Railway
Gothic 2
- Blood Night
- Der Kampf um die Bruderschaft
-Dunkle Magie
- Exodus
- Fight Contest
- Gemeinschaft des Grauens
- Gestrandet
- Jaktyl
- Mirandadorf
- Piratenleben
- Pirazstories
- Rebalancing
- Shady Midnight
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Blood & Mud

Specials (Seite 1)
Begleitmaterial BIOS-Einstellungen
- CPU-Z v.1.35
- Sisoftware_Sandra_Lite_2007_ v.10.98.6
Video:
- Kati Droste testet Lenkräder

Treiber (Seite 1)
Windows XP/2000
- Ati Catalyst CCC v.6.6
- Nvidia Forceware v.91.31

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 7.0
Atitool v.0.25 Beta14
Clockgen
CPU-Z v.1.35
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Forcewareunlock
Fraps v.2.7.4
HARDalyzers Demo v.12-07.2006
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.65
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
Sisoft Sandra 2005 v.SR3
Speedfan v.4.28
Smart Server
Suche
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes (Seite 1)
Age of Empires 3 v1.08 (d)
Darkstar One Patch v1.1 (d)
Heroes of Might and Magic 5 v1.2 (eu)
Star Wars: Empire at War v1.5 (int)
Starcraft: Broodwar v1.14 (int)
Starcraft v1.14 (int)
Titan Quest v1.11 von v1.01 (int)

VIDEO — **GTR 2** Wer realistische Autorennen mag, kommt an **GTR 2** nicht vorbei.

VIDEO — **PARAWORLD** Echtzeit-Strategie aus Deutschland mit großem Hitpotenzial.

VIDEO — **WARHAMMER: MARK OF CHAOS** Die schönsten PC-Fantasy-Schlachten.

PC Games Wissen, was gespielt wird
PC Games 10/06

Vollversion: Gothic 2 & Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister

DVD Computec



Schritt für Schritt

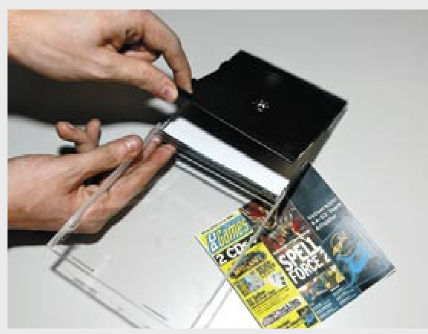
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **10/06**

- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2
- ☐ PC Games CD 3

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

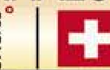
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

WWW.GIGAHANDY.DE

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende PGT + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PGT 42819

Sende PGT + Best.-Nr. an 0900 560330° z.B. PGT 42819 €2/SMS° max 2 SMS pro Produkt



Sende PGT + Best.-Nr. an: 914° z.B. PGT 42819 3sfr/SMS° max 2 SMS pro Produkt

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl. VI Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de**. Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms Gilt nur in Deutschland.

NEUES AUS DEN TIEFEN DES WELTALLS

EROTIKVIDEOS



LÖSCH DEIN LOGO



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer **41016**

NOKIAS AUSSER 36XX, 76XX, 66XX, N-GAGE

TOP KLINGELTÖNE

82964 Was immer Du..	82956 Jailhouse Rock	82458 Lambada
82965 Far Away	82963 Das kommt vom..	82457 It's Raining Men
82966 Uh La La La	82913 My Number One	82511 Relax
82962 Love Generation	82957 Love Me Tender	82509 YMCA
82961 Hier kommt Alex	82953 Pokemon Theme	81165 Pippi Langstrumpf
82958 Everything I Do	82954 Locomotive Breath	81166 Biene Maja
82959 Heart Of Glass	82950 Thriller	81171 Ole Ole (Fussball)
82960 My Humps	82951 Lady In Black	81173 Heidi
82955 Banana Boat	82890 Sun Of Jamaica	81174 Das Boot
82952 Pikachu	82891 Jeans On	82172 Sportstudio
82930 Space Cowboy	82517 Bonanza	82173 Tatort
82933 Shake Your Balla	82489 Holzmichl	82148 Captain Future
82942 Der Brief	81653 Bacardi Feeling	82149 Wicki
82547Obsesion	81041 Deutsche Hymne	82151 Lindenstrasse
82915 Zeit f. Optimisten	82131 DDR-HYMNE	82154 Medicopter 117
82914Conquest Of Par.		82155 Cobra 11
82912 Cowboy		

PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellungen von Personal-PIX mit 2 Namen.Bitte Deine Wunschnamen durch KOMMA trennen (z.B.PGT 44150Anna, Alex)

FARBIGE EROTIKLOGOS



FARBIGE LOGOS



ANIMIERTE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



SMS mit: PGT + Bestellnummer und einem Namen an 87555* wie z.B.: PGT 44418 Louise

Im nächsten Heft

TEST

Gothic 3



Obacht, **Oblivion**: Ausgerechnet am Freitag, dem 13. Oktober, kommt **Gothic 3** in die Läden. Zwei Wochen vorher steht in PC Games, ob sich das lange Warten gelohnt hat. Und ob Sie einen neuen PC benötigen, um den dritten Teil des Kultrollenspiels zu genießen ...

TEST

Heißer Spieleherbst: Freuen Sie sich auf **Dark Messiah of Might and Magic, Die Gilde 2, Joint Task Force** und **Company of Heroes**.



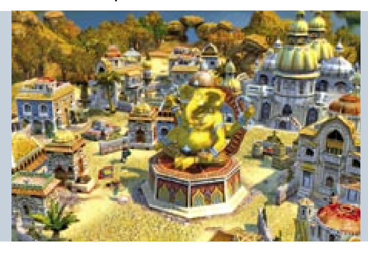
TIPPS

Neben detaillierten Karten und Strategien zu **Paraworld** planen wir unter anderem Tipps zu **Company of Heroes**.



VORSCHAU

Die erste echte Bewährungsprobe für **Anno 1701**: In der Sneak Peek stellt sich das Aufbauspiel den PC-Games-Lesern.



PC GAMES PREMIUM

Gothic 3 total: In der Silbertüte stecken neben der PC Games 11/06 tolle Überraschungen für alle Fans des Rollenspiels.



Themen können sich aus Aktualitätsgründen ändern.

Die PC Games 11/06 erscheint am 27. September.
Vorab-Infos ab Samstag, 23. September, auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Redaktion Thomas Weiß, Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Sebastian Thöing
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sebastian Thöing, Heinrich Lenhardt

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler, Jesse Grose
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Marketing Jeanette Haag
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-345 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Ingo Daubner: Tel.: +49 911 2872-251 ; ingo.daubner@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben von PC GAMES mit DVD im Miniabo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

Mit World of Warcraft durch 2007!

World of Warcraft ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und ein Ende der Erfolgsgeschichte ist noch lange nicht in Sicht!

Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie jeden Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche, allmonatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

KALENDER 2007

WORLD OF WARCRAFT

NOVEMBER

JANUAR

AUGUST

JULI

panini comics

www.paninicomics.de

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

WoW-Kalender 2007 (Art.-Nr.: 003049)

(Angebot nur gültig solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______________________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ______________________

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 20



September 1996

Was wurde eigentlich aus John Romero?

Menschen, die hoch hinauskommen und später tief fallen, man nennt sie tragische Helden. John Romero ist so einer. Ihm hat die Spielewelt die Geburt des Ego-Shooters zu verdanken; er war es, der 1991 die wichtigsten Talente der Branche unter der Firmierung id Software zusammenführte: John Carmack, Adrian Carmack und Tom Hall. Die Früchte dieser Arbeitsgemeinschaft kennen die meisten Spieler, nur schreiben darf man nichts darüber – die Jugend könnte ja Schaden erleiden, läse sie darüber. Romero war Star.

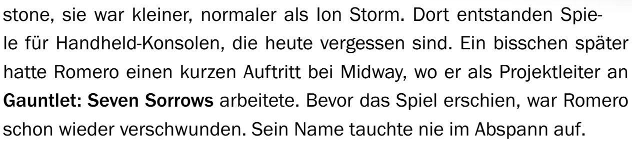


Die Dinge fingen an, eine Wendung zu nehmen, als sich Romero zusammen mit Hall 1996 zur Gründung von Ion Storm entschloss. Ein Jahr später machte der Hersteller publik, woran er arbeitete: An einem Ego-Shooter natürlich, denn das kann Romero. **Daikatana** hieß er, zu Weihnachten sollte er fertig sein. Am Ende waren bloß die Spieler fertig – die ständigen Verschiebungen des Titels bis zum April 2000 hatten Nerven gekostet.

Auch eine kontroverse Anzeige erzürnte das amerikanische Publikum: In US-Spielemagazinen prangte eine rote Fläche mit dem Schriftzug „John Romero's about to make you his bitch", was sinngemäß in etwa bedeutet, dass bald jeder nach Romeros Pfeife tanzen würde. Als **Daikatana** erschien, war vom Revolutionären nicht ein Hauch zu spüren, im Gegenteil: Die KI war fehlerhaft, die Grafik auf Basis der **Quake 2**-Engine veraltet. Das Spiel wurde kollektiv unter der Masse negativer Kritik begraben. Trotzdem schaffte **Daikatana** über 200.000 Verkäufe weltweit. Das half, die horrenden Produktionskosten zurückzuholen.



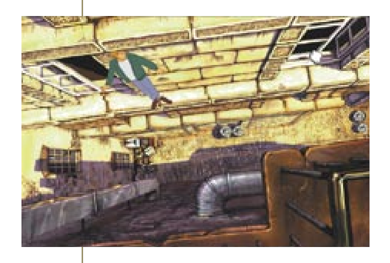
Für Romero gab es den Anlass, von der Überholspur in die 30er-Zone zu wechseln. Seine nächste Firma hieß Monkeystone, sie war kleiner, normaler als Ion Storm. Dort entstanden Spiele für Handheld-Konsolen, die heute vergessen sind. Ein bisschen später hatte Romero einen kurzen Auftritt bei Midway, wo er als Projektleiter an **Gauntlet: Seven Sorrows** arbeitete. Bevor das Spiel erschien, war Romero schon wieder verschwunden. Sein Name tauchte nie im Abspann auf.



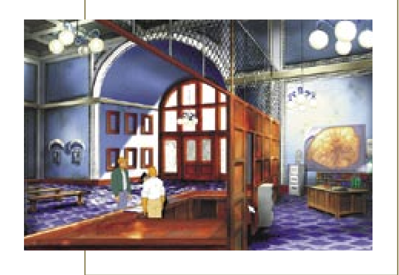
Offensichtlich nutzte Romero diese Zeit, um Selbstbewusstsein aufzubauen. Selbstbewusstsein, das sich von den Erfahrungen seiner Kindheit ernährte: Da hatte ihn sein Vater verprügelt, als er den Jungen beim **Asteroids**-Spielen in einer Spielhalle erwischte. Vieles, das aus Hass und Trotz entsteht, neigt zur Übertreibung. Und Romero ist aktuell wieder in seinem Element: Slipgate Ironworks heißt seine neue Firma in Redwood City, Kalifornien, wo ein „supergeheimes Geheimprojekt" entsteht. Man weiß nur, dass es ein Online-Spiel werden soll. Wie der offiziellen Webseite www.slipg8.com zu entnehmen ist, sucht Romero nach weiteren Mitarbeitern. Nicht irgendwelchen natürlich, sondern den besten. Denn das supergeheime Geheimprojekt soll etwas „wahrhaft Einzigartiges" werden. Etwas wie **Daikatana**.

Test des Monats: Baphomets Fluch

Mit **Baphomets Fluch** haben viele ihre Liebe zum Adventure entdeckt. Das Abenteuer dreht sich um einen jungen Blondschopf, George Stobbard sein Name, der durch Zufall in eine Verschwörung gerät: Als er in Paris Urlaub macht, sprengt ein als Cown Verkleideter ein Café in die Luft. Wieso, weshalb, warum? George fahndet nach Antworten und kommt einer Gruppe von Tempelrittern auf die Spur. **Baphomets Fluch** unterscheidet sich von anderen Adventures insofern, als es mehr Wert auf Gespräche legt. Es gibt zwar auch Rätsel,



aber den Löwenanteil nehmen Dialoge mit fein erdachten Charakteren ein. Dadurch bekommt das Spiel etwas Filmisches. Die tadellose Zeichentrickgrafik, die sorgfältige Sprachausgabe und der hintergründig dramatische Soundtrack verstärken dieses Gefühl. Übrigens: **Baphomets Fluch** ist auch heute noch lohnenswert und problemlos als Budget-Version erhältlich.



Hardwaretrends

Den größten Hardware-Appetit hatte **Syndicate Wars**, knapp dahinter rangierte mit **Links LS** ausgerechnet eine Golfsimulation: Das Spiel bot seinerzeit als wahnsinnig geltende Auflösungen von 1.280x1.024 Pixeln in True Color oder 1.600x1.200 Bildpunkten in 65.000 Farben. Die Geschwindigkeit des Bildaufbaus war maßgeblich abhängig von RAM (16 MB empfohlen), Festplattenspeicher (möglichst 200 MB) und Taktfrequenz (Pflicht: 100 MHz).

Die Top-5-Tests

1. BAPHOMETS FLUCH | Revolution
Schwach auf der Rätselbrust, aber fantastisch im Geschichtenerzählen.

2. LINKS LS | Access
Golfballphysik, Umgebungsgrafik, Steuerung, hier stimmte alles.

3. SYNDICATE WARS | Bullfrog
Knüppelhart wie der Vorgänger, aber noch hardwarehungriger.



4. INDIZIERTES SPIEL | Origin
Keine Gnade in diesem Draufsicht-Shooter – und da war's indiziert.

5. FABLE | Telstar
Ein klassisches, märchenhaftes Adventure. Bloß: Man konnte sterben.

Gene Wars

Magic Carpet, **Populous**, **Syndicate**, **Theme Park** – alles Perlen, alles Spiele von Bullfrog, die zur Annahme führten, man könne Produkte besagten Herstellers blind kaufen. Bis **Gene Wars** kam. Das Echtzeit-Strategiespiel klang in seinen Ansätzen spannend: Man konnte die Gene von Kreaturen vermischen, also Mutanten erzeugen, und damit den Gegner überraschen. Leider kam man selten so weit, weil der Schwierigkeitsgrad dermaßen überzogen war, dass die eigene Basis kurz nach Spielbeginn einem Trümmerhaufen glich. Und die Steuerung erst: Sie verdiente den Preis fürs unhandlichste Interface seit RTS-Erfindung.